Fédération Internationale de Handball

IX. Règles de jeu

a) Handball en salle

Edition: 1er août 2005

Table des matières

Fédération Internationale de Handball

Règles de jeu

Règle 1

L'aire de jeu

1:1 L'aire de jeu *(voir fig. 1)* est un rectangle de 40 mètres de long sur 20 mètres de large comprenant une surface de jeu et deux surfaces de but *(voir 1:4 et 6)*. Les grands côtés sont appelés lignes de touche ; les petits, lignes de but (entre les montants) ou lignes de sortie de but (de part et d'autre des montants).

Une zone de sécurité devrait entourer l'aire de jeu. Sa largeur est au moins de 1 mètre le long de la ligne de touche et de 2 mètres derrière la ligne de sortie de but.

Il n'est pas autorisé de modifier les caractéristiques de l'aire de jeu ou pendant le match de sorte à avantager une seule équipe.

1:2 Le but *(voir fig. 2a et 2b)* est placé au milieu de chaque ligne de sortie de but. Les buts doivent être solidement fixés au sol ou aux murs derrière eux. Ils ont une hauteur interne de 2 mètres et une largeur de 3 mètres.

Les montants du but sont reliés à une traverse. Leur arête postérieure est alignée sur le côté postérieur de la ligne de but. Les montants et la traverse doivent présenter une section carrée de 8 cm. Ils doivent être peints sur les trois faces visibles du côté de l'aire de jeu en deux couleurs contrastantes, se détachant nettement de l'arrière-plan.

Le but doit être muni à l'arrière d'un filet suspendu de telle sorte que le ballon qui entre dans le but ne puisse rebondir ou ressortir immédiatement.

1:3 Toutes les lignes tracées sur l'aire de jeu font partie intégrante de la surface qu'elles délimitent. Les lignes de but doivent présenter une largeur de 8 cm entre les montants du but *(voir fig. 2a)*, alors que toutes les autres lignes ont une largeur de 5 cm.

Les lignes séparant deux zones adjacentes peuvent être remplacées par une différence de couleurs entre les zones adjacentes du sol.

1:4 Devant chaque but se trouve la surface de but *(voir fig. 5)*. La surface de but est délimitée par la ligne de surface de but (ligne des 6 mètres) de la façon suivante :

a) une ligne de 3 mètres de long directement devant le but ; cette ligne est parallèle à la ligne de but et en est éloignée de 6 mètres (distance mesurée du bord postérieur de la ligne de but au bord antérieur de la ligne de la surface de but) ;

b) deux quarts de cercle de 6 m de rayon chacun (distance mesurée de l'arête interne postérieure des montants du but) qui relient la ligne de 3 mètres de long à la ligne de sortie de but *(voir fig. 1 et 2a)*.

1:5 La <u>ligne de jet franc</u> - ligne des 9 mètres - est une ligne discontinue, tracée à 3 m de la ligne de surface de but. Les traits de la ligne de jet franc, ainsi que les intervalles, mesurent 15 cm *(voir fig. 1)*.

1:6 La <u>marque du jet de 7 mètres</u> est une ligne de 1 m de long placée directement devant le but. Elle est parallèle à la ligne de but et en est séparée de 7 mètres (distance mesurée à partir du côté postérieur de la ligne de but au côté antérieur de la ligne de 7 mètres) ; (*voir fig. 1)*.

1:7 <u>Une ligne de limitation pour le gardien de but</u> (la ligne des 4 mètres) est une ligne de 15 cm de long tracée directement devant le but. Elle est parallèle à la ligne de but et en est séparée de 4 mètres (distance mesurée du côté postérieur de la ligne de but au côté antérieur de la ligne de 4 mètres) ; *(voir fig. 1)*.

1:8 <u>La ligne médiane</u> relie les milieux des lignes de touche *(voir fig. 1 et 3)*.

1:9 <u>La ligne de changement</u> (une partie de la ligne de touche) de chaque équipe s'étend de la ligne médiane à une distance de 4,5 mètres de celle-ci. L'extrémité de cette ligne de changement est marquée par une ligne parallèle à la ligne médiane. Cette ligne se prolonge de 15 cm sur l'aire de jeu et de 15 cm hors de l'aire de jeu (voir fig. 1 et 3).

Remarque : Pour consulter les exigences techniques plus détaillées sur l'aire de jeu et les buts, voir directives pour la construction des aires de jeu et des buts, en page 95.

Règle 1

Figure 1: L'aire de jeu

Surface de jeu : voir aussi figure 5 (page 99)

(Toutes les dimensions sont indiquées en cm)

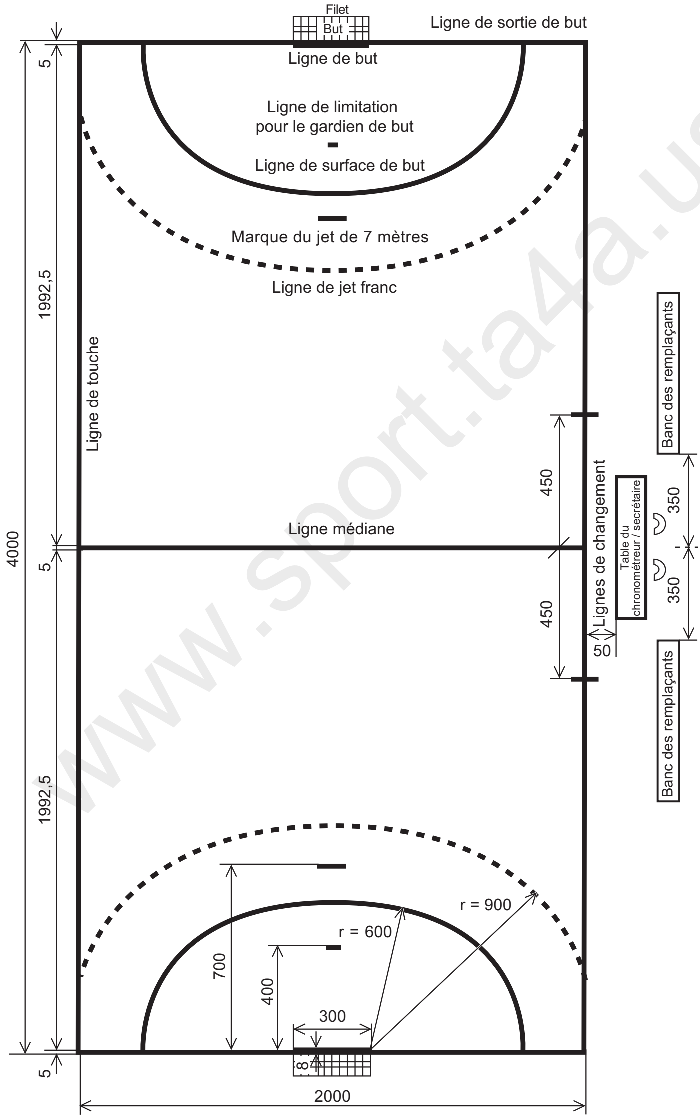
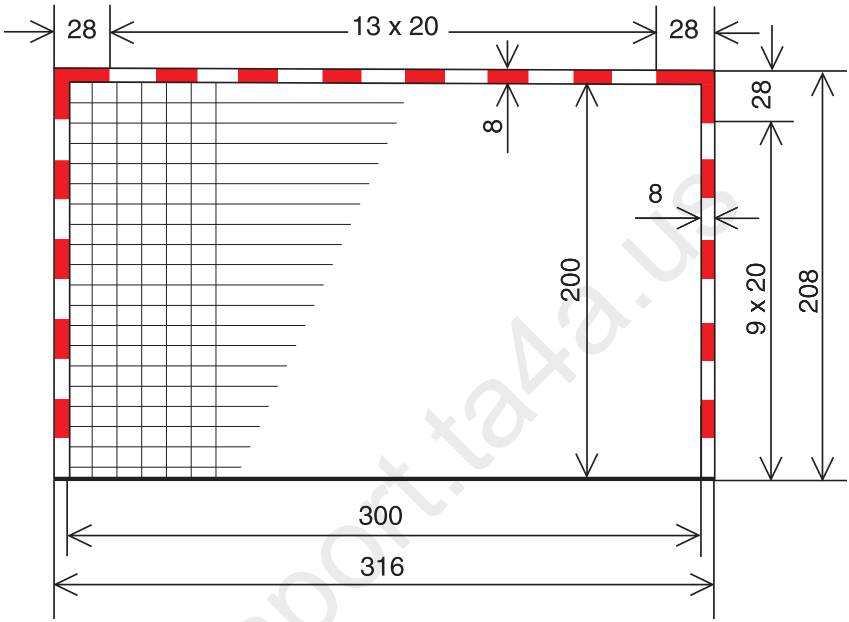
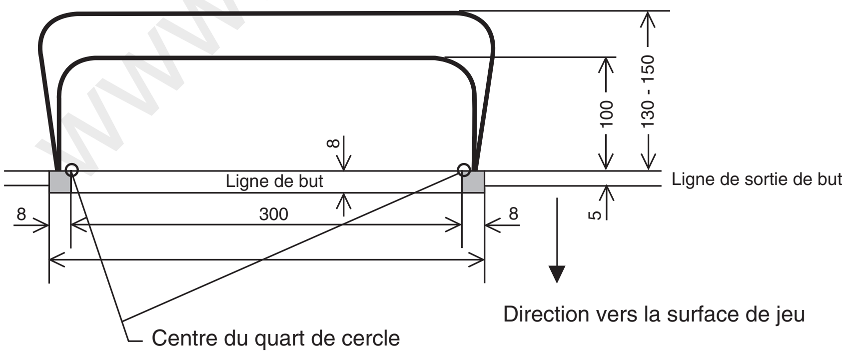


Figure 2a : Le but





Règle 1

Figure 2b : Le but – dans une perspective latérale

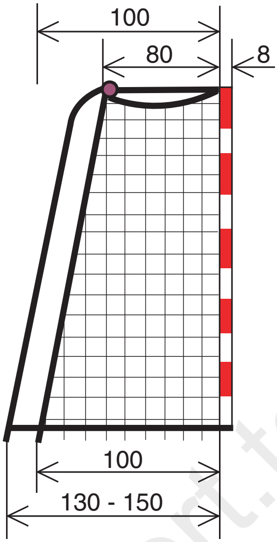
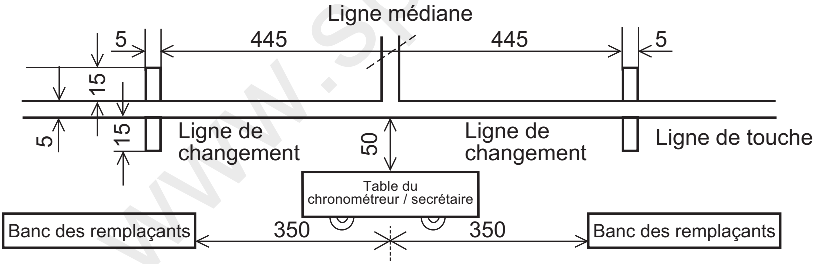


Figure 3 : Lignes de changement et zone de changement



La table du chronométreur et du secrétaire ainsi que les bancs des remplaçants doivent être placés de manière à ce que le chronométreur/secrétaire puisse voir les lignes de changement. La table devrait se trouver plus près de la ligne de touche que les bancs, mais devrait être distante de celle-ci au minimum de 50 cm. Il devrait y avoir une distance minimum de 50 cm vers les bancs.

Temps de jeu, signal de fin et arrêt du temps de jeu

Temps de jeu

2:1 La durée normale du temps de jeu pour toutes les équipes dont les joueurs ont 16 ans au moins est de 2 x 30 minutes ; la pause à la mi-temps est normalement de 10 minutes.

Pour les équipes de jeunes de 12 à 16 ans, la durée normale du temps de jeu est de 2 x 25 minutes et pour les équipes de jeunes de 8 à 12 ans, la durée est de 2 x 20 minutes ; la pause à la mi-temps est de 10 minutes.

2:2 Les équipes joueront des prolongations, après une pause de 5 minutes, à la suite d'un match nul à la fin du temps de jeu réglementaire lorsqu'il faut déterminer un vainqueur. Le temps de prolongation consiste en deux mi-temps de 5 minutes, avec une pause de 1 minute.

Si le résultat est toujours nul après une première prolongation une seconde prolongation a lieu après 5 minutes de pause. Cette prolongation est également de 2 x 5 minutes, avec une pause de 1 minute.

Si le résultat est encore nul, on déterminera le vainqueur en fonction du règlement particulier de la compétition considérée. Dans le cas où l'on décide d'utiliser l'épreuve des jets de 7 mètres comme épreuve décisive pour désigner le vainqueur, les procédures décrites ci-dessous doivent être respectées.

Commentaire :

Si une épreuve de jets de 7 mètres est utilisée comme épreuve décisive, les joueurs qui sont exclus, disqualifiés ou expulsés à la fin du temps de jeu ne sont pas autorisés à participer. Chaque équipe désigne 5 joueurs. Ces joueurs exécutent chacun un jet de 7 mètres en alternance avec les joueurs de l'équipe adverse. Les équipes ne sont pas contraintes de prédéterminer l'ordre de leurs tireurs. Les gardiens de but peuvent être choisis et remplacés librement parmi les joueurs autorisés à participer. Les joueurs peuvent participer à l'épreuve des jets de 7 mètres à la fois comme tireur et gardien de but.

Règle 2

Les arbitres décident du but à utiliser. Les arbitres effectuent un tirage au sort et l'équipe qui gagne choisit de commencer ou de terminer les tirs au but. L'ordre inverse est utilisé pour le reste des tirs si l'épreuve des tirs doit continuer dans la mesure où le score est toujours à égalité après les cinq premiers tirs respectifs.

Dans ce cas de figure, chaque équipe devra à nouveau désigner cinq joueurs. L'ensemble ou une partie des joueurs peuvent être les mêmes que pour la première série. Cette méthode de désigner cinq joueurs à la fois s'applique aussi longtemps que nécessaire. Cependant, le vainqueur est maintenant désigné dès qu'il y a une différence de buts après que les deux équipes aient effectué le même nombre de tirs.

Les joueurs peuvent être disqualifiés pour la prochaine participation à l'épreuve des jets de 7 mètres dans le cas d'un comportement antisportif significatif et répété (16.13). Si cela concerne un joueur qui vient d'être désigné dans le groupe des cinq tireurs, l'équipe doit désigner un autre tireur.

Signal de fin

2:3 Le match commence avec le coup de sifflet d'engagement de l'arbitre et se termine par le signal sonore automatique de l'installation murale de chronométrage ou par le signal de fin du chronométreur.

Si aucun signal de ce type ne retentit, l'arbitre siffle pour indiquer que le match est terminé *(voir 17:9)*.

Commentaire :

Si la salle n'est pas équipée d'un tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage et signal sonore de fin automatique, le chronométreur utilisera une horloge de table ou un chronomètre manuel et terminera le match avec un signal sonore de fin de match (voir 18:2, 2e paragraphe).

2:4 Toute irrégularité et toute attitude antisportive commise avant ou en même temps que le signal de fin (fin de mi-temps, fin du match /ainsi que de prolongation) doivent être pénalisées, même si le jet franc (conformément à la Règle 13:1) ou le jet de 7 mètres qui en résulte ne peut être exécuté qu'après le retentissement de ce signal.

De la même façon, le jet doit être recommencé, si le signal de fin (de mi-temps, de match, ainsi que de prolongation) retentit précisément au moment de l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres, même si le ballon est déjà lancé.

Dans les deux cas, les arbitres clôturent le match uniquement après l'exécution (ou la nouvelle exécution) du jet franc ou du jet de 7 mètres et l'établissement du résultat immédiat de ce jet.

2:5 Pour les jets francs exécutés (ou à nouveau exécutés) dans la règle 2:4, des restrictions particulières s'appliquent en ce qui concerne les positions et les remplacements de joueurs. Comme une exception à la souplesse habituelle du remplacement dans la règle 4:4, le seul remplacement de joueur autorisé est celui d'un joueur de l'équipe au tir.

Les irrégularités sont sanctionnées selon la règle 4:5, 1er paragraphe. De plus, tous les coéquipiers du tireur doivent se tenir à une distance d'au moins 3 mètres, ajouté au fait de se tenir en dehors de la ligne de jet de franc des adversaires (13:7, 15:6 voir aussi l'interprétation n°1). Les positions des joueurs de l'équipe qui défend sont indiquées dans la règle 13:8.

2:6 Les joueurs et les officiels de l'équipe peuvent être sanctionnés personnellement pour des irrégularités ou des comportements antisportifs commis pendant l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres dans les circonstances décrites dans les règles 2:4-5.

Une irrégularité commise pendant l'exécution d'un tel jet ne peut déboucher sur un jet franc pour l'équipe adverse.

Règle 2

2:7 Si les arbitres déterminent que le chronométreur a donné le signal de fin (de mi-temps, de match ainsi que de prolongation) trop tôt, ils sont obligés de retenir les joueurs sur l'aire de jeu et de faire reprendre le match pour la durée du temps restant.

L'équipe qui était en possession du ballon au moment du signal prématuré restera en possession du ballon lors de la reprise du jeu. Si le ballon n'était pas en jeu, celui-ci reprend avec le jet qui correspondait à la situation de jeu. Si le ballon est en jeu, celui-ci reprend avec un jet franc correspondant avec la règle *13:4a-b*.

Si la première mi-temps d'un match (ou d'une prolongation) a été arrêtée trop tardivement, la durée de la deuxième mi-temps est réduite en conséquence. Si la seconde mi-temps d'un match (ou d'une prolongation) a été arrêtée trop tardivement, les arbitres ne sont plus en mesure de changer quoi que ce soit.

Arrêt du temps de jeu

2:8 Les arbitres décident quand le temps de jeu doit être interrompu (arrêt du temps de jeu) et quand il doit reprendre.

Un arrêt du temps de jeu est obligatoire lorsque :

a) une exclusion, une disqualification ou une expulsion est prononcée ;

b) un temps mort d'équipe est accordé ;

c) le chronométreur ou le délégué technique émet un coup de sifflet;

d) des consultations entre les arbitres sont nécessaires conformément à la règle *17:7*.

Un arrêt du temps de jeu est généralement accordé dans certaines autres situations, en fonction des circonstances *(voir l'interprétation n° 2)*.

Les irrégularités commises pendant un arrêt du temps de jeu ont les mêmes conséquences que celles commises pendant le match *(16:13, 1er paragraphe)*.

2:9 En principe les arbitres décident de l'instant de l'arrêt du chronomètre et de celui de sa remise en marche lors d'un arrêt du temps de jeu.

L'arrêt du temps de jeu est à signaler au chronométreur par 3 coups de sifflet brefs et le geste n° 16.

Cependant dans le cas d'un arrêt du temps de jeu obligatoire où le match est interrompu par un coup de sifflet du chronométreur ou du délégué (2:8 b-c), il est demandé au chronométreur d'arrêter le chronomètre officiel immédiatement, sans attendre la confirmation des arbitres.

A l'issue d´un arrêt du temps de jeu, le match doit toujours être repris par un coup de sifflet (15:5b)

Commentaire :

Un coup de sifflet du chronométreur /délégué arrête le jeu de manière effective. Même si les arbitres (et les joueurs) ne réalisent pas immédiatement que le jeu a été arrêté, toute action sur le terrain après le coup de sifflet est invalidée. Cela signifie que si un but est marqué après le coup de sifflet de la table, le but ne peut être validé. De la même façon, une décision d'accorder un jet à une équipe (jet de 7 mètres, jet franc, remise en jeu, engagement ou renvoi) est aussi invalidée. Le match doit au contraire reprendre d'une manière qui correspond à la situation qui existait au moment du coup de sifflet du chronométreur /délégué (il doit être gardé à l'esprit que la raison type pour cette intervention est un temps mort d'équipe, un changement irrégulier.

Cependant, toute sanction individuelle prononcée par les arbitres entre le moment du coup de sifflet de la table et le moment où les arbitres arrêtent l'action, reste valable. Ceci s'applique indépendamment du type d'irrégularité et de la gravité de la sanction.

2:10 Chaque équipe a droit à un temps mort d'équipe d'une minute au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire, sauf durant les prolongations *(Interprétation n° 3).*

Règle 3

Le ballon

3:1 Le ballon consiste en une enveloppe de cuir ou de matière synthétique. Il doit être sphérique. La matière extérieure ne peut être ni brillante ni glissante *(17:3)*.

3:2 Les dimensions du ballon, c'est-à-dire la circonférence et le poids, sont les suivantes pour les différentes catégories d'équipe :

- 58 à 60 cm et 425 à 475 g (Dimension IHF 3) pour les équipes masculines et juniors masculines (au-dessus de 16 ans) ;
- 54 à 56 cm et 325 à 375 g (Dimension IHF 2) pour les équipes féminines et juniors féminines (au-dessus de 14 ans) et juniors masculins (12 à 16 ans) ;
- 50 à 52 cm et 290 à 330 g (Dimension IHF 1) pour les équipes juniors féminines (8 à 14 ans) et juniors masculines (8 à 12 ans).

Commentaire :

Les exigences techniques relatives aux ballons à utiliser dans toutes les rencontres internationales officielles sont explicitées dans le Règlement du ballon de l'IHF.

Les dimensions et le poids des ballons à utiliser pour le mini-handball ne sont pas définis dans ces règles de jeu.

3:3 Il faut au moins deux ballons conformes aux exigences des règles 3:1-2 pour chaque match. Les ballons de réserve doivent être immédiatement disponibles à la table de chronométrage pendant le match.

3:4 Les arbitres décident quand sera utilisé le ballon de réserve. Dans de tels cas, les arbitres devraient mettre le ballon en jeu rapidement afin de minimiser les interruptions et d'éviter des arrêts du temps de jeu.

L'équipe, les changements de joueurs, l'équipement

L'équipe

4:1 Une équipe comprend jusqu'à 14 joueurs.

Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 7 joueurs. Les autres joueurs sont des remplaçants.

Pendant toute la durée du match, l'équipe doit avoir un des joueurs sur l'aire de jeu désigné comme gardien de but. Un joueur désigné comme gardien de but peut devenir joueur de champ à tout moment. De même, un joueur de champ peur devenir un gardien de but à tout moment *(voir toutefois 4:4 et 4:7)*.

Au début du match, toute équipe doit présenter au moins 5 joueurs sur l'aire de jeu.

Le nombre de joueurs d'une équipe peut atteindre 14 joueurs à tout moment du match, y compris les prolongations (voir le règlement spécifique pour les compétitions de l'IHF et des fédérations continentales).

La rencontre peut continuer si le nombre de joueurs sur l'aire de jeu descend en dessous de 5.

C'est l'arbitre qui juge si le match doit être arrêté définitivement et à quel moment (17:12).

4:2 Toute équipe est autorisée à utiliser au maximum 4 officiels d'équipe au cours d'un match. Ces officiels ne peuvent pas être remplacés pendant la rencontre. L'un d'entre eux doit être désigné comme «responsable d'équipe». Il est seul habilité à s'adresser au chronométreur/ secrétaire et éventuellement aux arbitres *(excepté Interprétation n° 3 «temps mort d'équipe»)*.

Un officiel n'est généralement pas autorisé à entrer sur l'aire de jeu au cours du match. Toute irrégularité à cette règle doit être sanctionnée comme une attitude antisportive *(voir à ce propos 8:4, 16:1c, 16:3d et 16:6a)*. Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse *(13:1a-b; Interprétation 9)*. Une fois le match débuté, le «responsable d'équipe» s'assurera qu'aucune autre personne que les officiels inscrits sur la feuille de match (au maximum 4) et les joueurs autorisés à participer (voir 4.3) ne soit présente dans la zone de changement. Une infraction à cette règle conduit à une sanction progressive pour le «responsable d'équipe» *(16:1c, 16:3d, et 16:6a)*.

Règle 4

4:3 Un joueur ou un officiel est autorisé à participer au match s'il est présent lors du coup de sifflet d'engagement et inscrit sur la feuille de match.

Les joueurs et les officiels arrivant après le début du match doivent pour pouvoir participer, obtenir l'autorisation du secrétaire/chronométreur et être inscrits sur la feuille de match.

Tout joueur autorisé à participer au match peut, en principe, entrer en jeu à tout moment via la zone de changement de son équipe *(voir toutefois 4:4 et 4:6)*.

Le «responsable d'équipe» doit s'assurer que seuls les joueurs habilités à participer entrent sur le terrain. Une telle irrégularité doit être sanctionnée comme attitude antisportive de la part du «responsable d'équipe» *(13:1a-b, 16: 1c. 16:3d, et 16:6a ; voir cependant Interprétation n° 9)*.

Les changements

4:4 Les remplaçants peuvent pénétrer sur le terrain à n'importe quel moment et de façon répétée *(voir cependant règle 2:5)* sans se présenter au chronométreur/secrétaire, dès que les joueurs à remplacer ont quitté l'aire de jeu *(4:5)*.

Les joueurs impliqués dans le changement entreront et sortiront toujours de l'aire de jeu en franchissant leur propre zone de changement *(4:5)*.

Ces exigences s'appliquent également au changement des gardiens de but *(4:7 et 14:10)*.

Les règles de changement s'appliquent également pendant un arrêt du temps de jeu *(à l'exception des temps mort d'équipe)*.

Commentaire :

Le propos de ce concept de «zone de changement» est d'assurer des changements corrects et disciplinés. Il n'a pas pour but d'occasionner des sanctions dans d'autres situations, où un joueur franchit la ligne de touche ou la ligne de sortie de but d'une manière innocente et sans l'intention d'en tirer un avantage (c.-à-d. pour prendre de l'eau ou une serviette juste au delà de la ligne de changement ou pour quitter le terrain de manière sportive à la suite d'une exclusion, en franchissant la ligne de touche devant le banc mais juste en dehors des limites de la ligne de changement L'utilisation stratégique et irrégulière de la zone à l'extérieur du terrain est traitée séparément dans la règle 7:10.

4:5 Un changement irrégulier doit être pénalisé d'une exclusion pour le joueur coupable. Si plus d'un joueur de la même équipe sont coupables d'un changement irrégulier dans la même situation, seul le premier joueur en irrégularité est sanctionné.

Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (13:1a-b ; Interprétation 9).

4:6 Lorsqu'un joueur supplémentaire pénètre sur l'aire de jeu en dehors de la procédure normale de changement, ou si un joueur intervient depuis la zone de changement de manière illicite dans le jeu, il est sanctionné par une exclusion. Par conséquent, l'équipe doit être réduite d'un joueur sur l'aire de jeu pour les 2 prochaines minutes.

Lorsqu'un joueur exclu pénètre sur l'aire de jeu pendant la durée de son exclusion, il est sanctionné par une nouvelle exclusion de deux minutes. Cette exclusion prend effet immédiatement et un autre joueur de l'équipe doit quitter l'aire de jeu pour le reste de la première durée d'exclusion.

Dans les deux cas, le match reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (13:1a-b ; Interprétation n° 9).

Règle 4

L'équipement

4:7 Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter une tenue uniforme. La tenue d'une équipe doit se distinguer clairement en termes de couleurs et de motifs de la tenue de l'équipe adverse.

Tous les joueurs utilisés au poste de gardien dans une équipe doivent porter une tenue de la même couleur, d'une couleur différente de celle des joueurs de champ de chacune des équipes ainsi que de celle et du gardien de but adverse *(17:3)*.

4:8 Les joueurs doivent porter des numéros mesurant au moins 20 cm de haut côté dos et 10 cm côté poitrine. Ceux-ci devraient être numérotés de 1 à 20. Un joueur qui permute entre les positions de joueur de champ et de gardien de but doit porter le même numéro dans chacune des positions.

La couleur des chiffres doit clairement contraster avec la couleur et le motif du maillot.

4:9 Les joueurs doivent porter des chaussures de sport.

Il est interdit de porter tout objet représentant un danger potentiel pour les joueurs. Au nombre de ces objets figurent par exemple : protection pour la tête, masque pour le visage, bracelets, montres-bracelets, bagues, piercing visible, colliers, boucles d'oreilles, lunettes sans élastique de maintien ou à monture solide, ainsi que tout autre objet dangereux *(17:3)*. Des bagues plates, des petites boucles d'oreille et des piercings visibles peuvent être autorisés dans la mesure où ils sont recouverts d'un pansement adhésif de telle sorte qu'ils ne soient plus jugés comme dangereux pour les autres joueurs. Les bandeaux sont autorisés à condition qu'ils soient confectionnés dans un matériau souple et élastique.

Les joueurs qui ne remplissent pas ces obligations ne sont pas autorisés à participer au match, jusqu'à ce que les problèmes aient été écartés.

4:10 Un joueur qui saigne ou a du sang sur le corps ou le maillot, doit quitter l'aire de jeu immédiatement et volontairement (dans le cadre d'un changement) afin d'arrêter le saignement, de panser la plaie et de nettoyer le corps et le maillot. Le joueur ne peut pas retourner sur l'aire de jeu tant que cela n'a pas été effectué.

Tout joueur qui ne respecte pas les instructions des arbitres relatives à cette disposition est reconnu coupable d'attitude antisportive *(8:4, 16:1c et 16:3c).*

4:11 Les arbitres peuvent donner la permission *(par les gestes n° 16 et 17)* à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant un arrêt du temps de jeu uniquement aux fins d'assister un joueur blessé de leur équipe.

Si d'autres personnes pénètrent sur l'aire de jeu après que les deux personnes soient déjà entrées sur le terrain, cela sera sanctionné comme une entrée irrégulière, dans le cas d'un joueur selon les règles 4:6 et 16:3a et dans le cas d'un officiel de l'équipe selon les règles 4:2, 16:1c, 16:3d et 16:6a. Une personne qui a été autorisée à pénétrer sur l'aire de jeu mais qui au lieu de prêter assistance au joueur blessé, donne des instructions aux joueurs, approche les adversaires ou les arbitres, etc…sera jugé comme coupable de conduite antisportive *(16:1c, 16:3c-d et 16:6a).*

Règle 5

Le gardien de but

Le gardien de but ***peut*** :

5:1 Toucher le ballon sur la surface de but, dans un dessein de défense, avec n'importe quelle partie du corps ;

5:2 Se déplacer avec le ballon sur la surface de but sans être soumis aux restrictions qui s'appliquent aux joueurs de champ *(7:2-4, 7:7)* ; cependant, le gardien n'est pas autorisé à retarder l'exécution du renvoi *(6:4-5, 12:2 et 15:5b)* ;

5:3 Quitter la surface de but sans ballon et participer à la rencontre sur la surface de jeu. Dans ce cas, il est soumis aux règles de jeu des joueurs de champ ;

On considère que le gardien a quitté la surface de but dès qu'une partie quelconque de son corps touche le sol à l'extérieur de la ligne de surface de but ;

5:4 Quitter la surface de but avec le ballon non maîtrisé et continuer à le jouer sur la surface de jeu.

Le gardien de but ***ne peut pas*** :

5:5 Mettre le joueur adverse en danger pendant ses actions de défense *(8:2, 8:5)* ;

5:6 Quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle ; *(jet franc selon 6:1, 13:1a et 15:7, 3ᵉ paragraphe)* si le renvoi a été engagé par coup de sifflet, sinon simple répétition du renvoi *(15:7, 2e paragraphe)* ; voir cependant l'interprétation de l'avantage dans 15:7, si le gardien de but devait perdre le ballon en dehors de la surface de but après avoir traversé la ligne avec le ballon dans les mains.

5:7 Toucher le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but alors qu'il se trouve lui-même sur la surface de but *(6:1, 13:1a)* ;

5:8 Ramener sur la surface de but le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but *(6:1, 13:1a)* ;

5:9 Revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but *(6:1, 13:1a)* ;

5:10 Toucher le ballon avec le pied ou la jambe (partie en dessous du genou) lorsqu'il se trouve à terre sur la surface de but ou se dirige vers la surface de jeu *(13:1a)* ;

5:11 Franchir la ligne de limitation du gardien de but (ligne des 4 mètres) ou son prolongement de part et d'autre lors de l'exécution du jet de 7 m, tant que le ballon n'a pas quitté la main du lanceur *(14:9)*.

Commentaire :

Tant que le gardien a un pied au sol derrière ou sur la ligne de limitation (ligne des 4 mètres), il a le droit de bouger l'autre pied ou toute autre partie de son corps en l'air au-dessus de cette ligne.

Règle 6

La surface de but

6:1 Seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but *(voir toutefois 6:3)*. La surface de but, y compris la ligne de surface de but, est pénétrée lorsqu'un joueur de champ la touche avec n'importe quelle partie de son corps.

6:2 La pénétration d'un joueur de champ sur la surface de but est sanctionnée comme suit :

a) renvoi si un joueur de champ de l'équipe en possession du ballon pénètre avec le ballon sur la surface de but ou pénètre sur la surface de but sans ballon mais en tire un avantage *(12:1)* ;

b) jet franc quand un joueur de champ de l'équipe qui défend pénètre sur la surface de but et en tire un avantage mais sans déjouer une occasion manifeste de but *(13:1 b)* ; voir aussi Interprétation n° 5:1 ;

c) jet de 7 m, lorsqu'un joueur de champ de l'équipe qui défend entre sur la surface de but et déjoue une occasion manifeste de marquer un but *(14:1a)*.

6:3 L'entrée sur la surface de but n'est pas pénalisée quand :

a) un joueur pénètre sur la surface de but après avoir joué le ballon, à condition que cela n'entraîne pas un désavantage pour les joueurs adverses ;

b) un joueur pénètre sur la surface de but sans ballon et n'en retire aucun avantage ;

6:4 Le ballon est considéré «hors du jeu» quand le gardien a le contrôle de la balle en main dans sa surface de but *(12:1)*. Le ballon doit être remis en jeu par un renvoi *(12:2)*.

6:5 Le ballon reste en jeu lorsqu'il roule sur le sol à l'intérieur de la surface de but. Il est en possession de l'équipe du gardien de but et seul le gardien de but est autorisé à le toucher. Le gardien de but est autorisé à le ramasser, ce qui le met hors jeu, et ensuite à le remettre en jeu conformément à 6:4 et 12:1-2 *(voir cependant 6:7b)*. Un jet franc est ordonné si un coéquipier du gardien de but touche le ballon pendant qu'il roule *(13:1a) (voir cependant 14:1a, conjointement avec l'Interprétation 8c)*, et le jeu reprend sous la forme d'un renvoi 12:1 *(iii)* s'il est touché par un adversaire.

Le ballon est hors jeu, dès qu'il repose immobile sur le sol de la surface de but *(12:1 (ii))*. Il est en possession de l'équipe de gardien de but et but et seul le gardien de but est autorisé à le toucher. Le gardien de but doit le remettre en jeu conformément à 6:4 et 12:2 *(voir cependant 6:7b)*. Cela reste un renvoi si le ballon est touché par n'importe quel autre joueur de l'une des deux équipes *(12:1 2e paragraphe, 13:3)*.

Il est tout à fait autorisé de toucher le ballon en l'air, au-dessus de la surface de but.

6:6 Lorsqu'un joueur de l'équipe qui défend touche le ballon dans un acte défensif et que le ballon est ensuite contrôlé par le gardien ou qu'il reste sur la surface de but, le match doit se poursuivre avec un renvoi *(6:4-5)*.

6:7 Si un joueur lance le ballon dans sa propre surface de but, il est décidé :

a) but, si le ballon parvient dans le but ;

b) jet franc, si le ballon s'immobilise sur la surface de but ou si le gardien de but touche le ballon et que celui-ci ne parvient pas dans le but *(13:1a-b)* ;

c) remise en jeu, si le ballon dépasse la ligne de sortie de but *(11:1)* ;

d) que le jeu se poursuit si le ballon traverse la surface de but pour rejoindre la surface de jeu sans avoir été touché par le gardien.

6:8 Le ballon revenant de la surface de but vers la surface de jeu reste en jeu.

Règle 7

Le maniement du ballon, le jeu passif

Il est ***permis*** de :

7:1 Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains (ouvertes ou fermées), des bras, de la tête, du tronc, des cuisses et des genoux ;

7:2 Garder le ballon au maximum 3 secondes, même s'il est à terre *(13:1a)* ;

7:3 Faire 3 pas au maximum avec le ballon *(13:1a)*. On considère qu'un pas est effectué lorsque :

a) un joueur, qui a les deux pieds au sol, en lève un et le repose ou en déplace un ;

b) un joueur touche le sol avec un seul pied, attrape le ballon et touche ensuite le sol avec le second pied ;

c) un joueur touche le sol avec un seul pied après un saut et ressaute sur le même pied ou qu'il touche le sol avec le second pied ;

d) un joueur touche le sol des deux pieds en même temps après un saut et qu'il lève un pied et le repose ou déplace un pied.

Remarque :

Un pas est effectué lorsqu'un pied est déplacé au sol et l'autre pied est ramené jusqu'au premier.

7:4 sur place ou en mouvement :

a) faire rebondir une fois le ballon au sol et le rattraper avec une ou les deux mains,

b) faire rebondir le ballon au sol plusieurs fois de suite avec une main (dribbler), et le reprendre ou le saisir avec une ou les deux mains.

c) faire rouler le ballon au sol de manière répétée avec une main et le reprendre ou le saisir avec une ou les deux mains.

Dès que le joueur contrôle le ballon avec une ou deux mains, il doit le jouer après 3 pas au plus ou dans les 3 secondes *(13:1a)*.

On considère qu'il y a dribble ou rebond du ballon dès que le joueur touche le ballon avec une partie quelconque de son corps et le dirige vers le sol.

Le ballon peut être à nouveau dribblé ou rebondir et être attrapé si, entre-temps, il a touché un autre joueur ou le but *(voir cependant 14:6)*.

7:5 Passer le ballon d'une main à l'autre ;

7:6 Jouer le ballon tout en étant à genoux, assis ou couché ; cela signifie qu'il est permis d'exécuter un jet (par exemple un jet franc), à partir d'une telle position, si les conditions exigées par la règle 15.1 sont remplies, incluant l'exigence d'avoir une partie du pied en contact permanent avec le sol.

Il est ***interdit*** de :

7:7 Après que ballon ait été maîtrisé, de le toucher plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché entre-temps le sol, un autre joueur ou le but *(13:1a)* ; cependant le toucher plus d'une fois n'est pas sanctionné si le joueur «commet une faute de réception» c.-à-d. qu'il ne parvient pas à saisir ou à arrêter le ballon dans sa tentative de le maîtriser.

7:8 Toucher le ballon avec un pied ou la jambe (en dessous du genou), sauf lorsque le ballon a été lancé par un joueur adverse *(13:1a-b)*;

7:9 Le match continue si le ballon touche un arbitre sur l'aire de jeu.

Règle 7

7:10 Si un joueur avec le ballon en main met un ou les deux pieds en dehors de l'aire de jeu (le ballon restant toujours à l'intérieur du terrain) par exemple pour contourner un joueur qui défend, cela conduira à un jet franc pour les adversaires *(13:1a)*.

Si un joueur de l'équipe en possession du ballon prend une position en dehors de l'aire de jeu sans le ballon, les arbitres indiqueront au joueur qu'il doit rentrer à l'intérieur de l'aire de jeu. Si le joueur ne le fait pas, ou si l'action est répétée plusieurs fois par une équipe, un jet franc sera accordé aux adversaires *(13:1a)* sans nouvel avertissement. De telles actions ne conduiront pas à une sanction individuelle selon les règles 8 et 16.

Le jeu passif

7:11 Il n'est pas permis de conserver le ballon en possession de sa propre équipe, sans qu'une tentative d'attaque ou de tir au but soit reconnaissable. De la même façon il n'est pas permis de retarder de manière répétée l'exécution d'un engagement, d'un jet franc, d'une remise en jeu, ou d'un renvoi, pour sa propre équipe *(voir Interprétation n° 4)*. Ceci est considéré comme jeu passif qui est sanctionné par un jet franc contre l'équipe en possession du ballon à moins que cesse l'orientation du jeu passif *(13:1a)*.

Le jet franc doit être exécuté depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu.

7:12 Lorsqu'une éventuelle tendance de jeu passif est reconnue, l'arbitre doit le signaler par un geste d'avertissement *(geste n° 18)*. Ce geste donne la possibilité à l'équipe en possession du ballon de changer sa stratégie d'attaque afin d'éviter la perte du ballon. Si le mode d'attaque ne change pas après le geste d'avertissement ou qu'aucun tir au but n'intervient, l'arbitre décidera un jet franc contre l'équipe en possession du ballon *(voir Interprétation n°4)*.

Dans des circonstances exceptionnelles, les arbitres peuvent imposer un jet franc contre l'équipe en possession du ballon sans aucun geste d'avertissement préalable, p.ex. quand un joueur s'abstient volontairement de profiter d'une occasion manifeste de but.

Irrégularités et comportements antisportifs

Il est ***permis*** :

8:1 a) d'utiliser bras et mains pour bloquer le ballon ou pour s'en emparer,

b) d'enlever le ballon au joueur adverse avec la main ouverte et depuis n'importe quel côté,

c) de barrer le chemin au joueur adverse avec le corps, même s'il n'est pas en possession du ballon,

d) d'entrer en contact corporel avec le joueur adverse de face et les bras pliés, de le contrôler et de l'accompagner.

Il est ***interdit*** :

8:2 a) d'arracher le ballon au joueur adverse ou de frapper le ballon qu'il tient dans les mains,

b) de barrer le chemin du joueur adverse avec les bras, les mains ou les jambes ou de le repousser,

c) de retenir le joueur adverse ou de l'agripper (par le corps ou par le maillot), de le pousser, de se jeter contre lui en courant ou en sautant,

d) de gêner, harceler ou mettre en danger le joueur adverse (avec ou sans ballon), de manière irrégulière.

8:3 Les irrégularités de la règle 8:2 peuvent se produire dans la lutte pour le ballon, cependant les irrégularités, quand l'action est prioritairement ou exclusivement dirigée vers le joueur adverse et non vers le ballon, doivent être sanctionnées progressivement.

Cela signifie qu'en plus d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres cela requiert également une sanction personnelle, en commençant par un avertissement (16:1b), et se poursuivant par une série de sanctions de plus en plus sévères comme une exclusion (16:3b) et une disqualification *(16:6f) (un comportement antisportif doit aussi être sanctionné progressivement, conformément à 16:1 c, 16: 3c et 16:6f).*

Comme indiqué dans la règle 16:3, Commentaire, les arbitres ont cependant le droit de déterminer quand une irrégularité particulière justifie une exclusion même si le joueur n'a pas reçu d'avertissement auparavant.

Règle 8

8:4 Toute expression verbale et geste physique incompatibles avec l'esprit sportif sont considérés comme des comportements antisportifs. *(Consulter l'Interprétation n° 5 pour des exemples)*. Cela s'applique à la fois aux joueurs et aux officiels de l'équipe sur et en dehors de l'aire de jeu. La sanction progressive s'applique également dans les cas de comportement antisportif *(16:1c, 16:3c-d et 16:6a)*.

8:5 Un joueur qui attaque le joueur adverse d'une manière présentant un risque pour l'intégrité physique de ce dernier doit être disqualifié *(16:6b)*, en particulier lorsqu'il :

a) frappe ou arrache le bras tireur d'un joueur en action de tir ou de passe, depuis le côté ou l'arrière,

b) exécute une action de manière à toucher le joueur adverse à la tête ou au cou,

c) touche intentionnellement le joueur adverse au corps avec le pied, le genou ou d'une autre manière, y compris le croche-pied,

d) pousse un joueur adverse en train de courir ou de sauter ou l'attaque de telle manière que celui-ci perd le contrôle de son équilibre ; ceci s'applique également au gardien de but qui quitte sa surface de but dans le cadre d'une contre-attaque de l'équipe adverse.

e) touche le défenseur à la tête lors d'un jet franc effectué comme tir direct au but, à condition que ce défenseur ne bouge pas ; il en va de même lorsqu'il touche le gardien à la tête lors d'un jet de 7 mètres, à condition que ce gardien de but ne bouge pas.

Commentaire :

Même une irrégularité avec un très petit impact physique peut s'avérer dangereuse et avoir potentiellement de graves conséquences, si le moment de la faute est tel que l'adversaire est sans défense et atteint sans pouvoir anticiper. C'est le risque encouru par le joueur et non l'apparente nature mineure du contact physique qui devrait guider pour déterminer l'opportunité d'une disqualification.

8:6 Tout comportement antisportif grossier par un joueur ou un officiel de l'équipe sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci (consultez l'Interprétation n° 6 pour des exemples), doit être sanctionné par une disqualification *(16:6c)*.

8:7 Un joueur coupable de voie de fait pendant le temps de jeu doit être expulsé *(16:9-11)*. Toute voie de fait commise en dehors du temps *(voir 16:13)* de jeu entraîne une disqualification *(16:6d ; 16:14b)*. Un officiel d'équipe coupable de voie de fait doit être disqualifié *(16:6e)*.

Commentaire :

Dans le cadre de la présente règle, l'on entend par voie de fait une attaque physique, violente et intentionnelle, contre le corps d'une autre personne (joueur, arbitre, chronométreur/secrétaire, officiel d'équipe, délégué, spectateur, etc..). En d'autres termes, il ne s'agit pas simplement d'une action de réflexe ou du résultat de méthodes excessives ou

négligentes de défense. Tout crachat contre une personne dans la mesure où cette personne est effectivement atteinte sera considéré comme une voie de fait typique.

8:8 Toute violation des règles 8:2-7 sera sanctionnée par un jet de 7 mètres pour l'équipe adverse *(14:1)*, si cette irrégularité déjoue directement ou indirectement une occasion manifeste de marquer un but en raison de l'interruption dont elle est responsable.

Sinon, l'irrégularité conduit à un jet franc pour l'équipe adverse *(voir 13:1a-b, mais voir aussi 13:2 et 13:3)*.

Règle 9

Validité du but

9:1 Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit complètement toute la largeur de la ligne de but *(voir fig. 4)*, pour autant qu'aucune irrégularité n'ait été commise par le porteur du ballon, l'un de ses coéquipiers ou un officiel d'équipe avant ou pendant le tir.

L'arbitre de but siffle (deux coups de sifflet brefs) et confirme *(geste n° 12)* la validité du but.

Si le ballon entre dans le but malgré une irrégularité commise par un joueur de l'équipe qui défend le but doit être accordé.

Le but ne peut être accordé si un arbitre ou le chronométreur a interrompu le match avant que le ballon ait complètement franchi la ligne de but.

Si un joueur envoie le ballon dans son propre but, ce but est accordé à l'équipe adverse, excepté lors d'un renvoi exécuté par le gardien de but *(12:2, 2e paragraphe)*.

Commentaire :

Si un objet ou une personne ne participant pas au jeu (spectateur, etc.) empêche l'entrée du ballon dans le but, il faut accorder le but si l'arbitre est convaincu que le ballon aurait franchi la ligne de but sans cette intervention.

9:2 Un but accordé ne peut plus être annulé une fois que l'arbitre a sifflé l'engagement *(Voir cependant, règle 2:9, Commentaire)*.

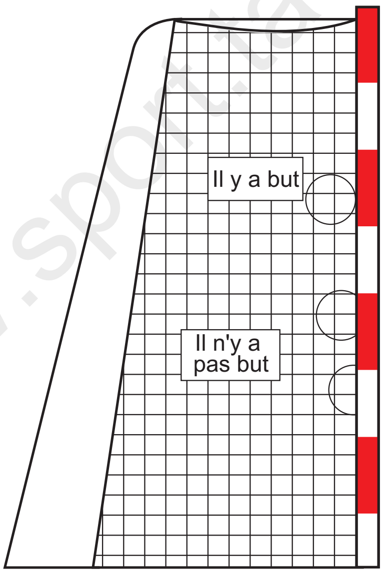
Si le signal de la fin du match ou de la mi-temps retentit immédiatement après le but et avant l'engagement, les arbitres doivent clairement indiquer (sans engagement) qu'ils ont accordé le but.

Commentaire :

Un but accordé par les arbitres devrait être directement inscrit au tableau d'affichage.

9:3 L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts est déclarée vainqueur. Il y a match nul si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts ou aucun but *(2:2)*.

Figure 4 : Validité du but



Règle 10

L'engagement

10:1 Au début du match, l'engagement est exécuté par l'équipe qui gagne le tirage au sort et a choisi de commencer la partie avec le ballon en sa possession. L'équipe adverse a le droit de choisir son camp. Inversement, si l'équipe qui gagne le tirage au sort préfère choisir son camp, c'est l'équipe adverse qui procède à l'engagement.

Les équipes changent de camp pour la seconde mi-temps du match. L'engagement du début de la seconde mi-temps revient à l'équipe qui ne l'avait pas au début du match.

Un nouveau tirage au sort sera effectué avant chaque période de prolongation. Toutes les dispositions de la présente règle *(10:1)* s'appliquent également aux prolongations.

10:2 Après chaque but, le match reprend avec un engagement exécuté par l'équipe qui a encaissé le but *(excepté 9:2, 2e paragraphe)*.

10:3 L'engagement est exécuté depuis le centre de l'aire de jeu (avec une tolérance de 1,5 mètres de chaque côté) dans n'importe quelle direction et doit s'effectuer dans les trois secondes qui suivent le coup de sifflet d'engagement *(13:1a, 15:7 3e paragraphe)*. Le joueur exécutant l´engagement doit se trouver au moins avec un pied sur la ligne médiane, l'autre pied sur ou derrière cette ligne *(15:6)* et garder cette position jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main *(13:1a, 15:7, 3e paragraphe) (voir aussi Interprétation n° 7)*.

Les coéquipiers du porteur du ballon ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet *(15:6)*.

10:4 Lors de l'engagement au début de chaque mi-temps (et d'éventuelles prolongations), tous les joueurs doivent se trouver dans leur moitié de l'aire de jeu respective.

Lors de l'engagement après un but, les joueurs adverses peuvent toutefois se trouver dans les deux moitiés de l'aire de jeu.

Dans les deux cas cependant, les joueurs adverses ne peuvent pas s'approcher à moins de 3 mètres du joueur exécutant l'engagement *(15:4, 15:9, Interprétation n° 5:2b)*.

La remise en jeu

11:1 Une remise en jeu est accordée lorsque le ballon tout entier a franchi la ligne de touche ou lorsqu'un joueur de champ de l'équipe qui défend a touché le ballon en dernier lieu avant que ce dernier ne quitte l'aire de jeu en franchissant la ligne de sortie de but de son équipe. Elle est également accordée lorsque le ballon a touché le plafond ou un équipement suspendu au dessus de l'aire de jeu.

11:2 La remise en jeu est exécutée sans coup de sifflet des arbitres *(excepté 15:5b)*, par l'équipe opposée à l'équipe dont le joueur a touché en dernier lieu le ballon avant qu'il ne franchisse la ligne de touche ou de sortie de but ou touche le plafond ou un équipement suspendu.

11:3 La remise en jeu est exécutée depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ou, s'il a franchi la ligne de sortie de but, de l'intersection entre la ligne de touche et la ligne de sortie de but du côté concerné.

Pour une remise en jeu après que le ballon ait touché le plafond ou un équipement suspendu au dessus de l'aire de jeu, la remise en jeu s'effectue au point le plus proche de la ligne de touche la plus proche, en relation avec l'endroit où le ballon a heurté le plafond ou l'équipement suspendu.

11:4 Le porteur du ballon doit garder au moins un pied sur la ligne de touche *(15:6)* et rester dans cette position jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main *(15:7, 2e et 3e paragraphe 13:1a).*

11:5 Lors de l'exécution d'une remise en jeu, les joueurs adverses doivent se tenir à 3 mètres au moins du lanceur *(15:4, 15:9, Interprétation n° 5:2b)*

Toutefois, il leur est toujours permis de se placer immédiatement à l'extérieur de la ligne de surface de but, même si la distance entre eux et le porteur du ballon est inférieure à 3 mètres.

Règle 12

Le renvoi

12:1 Un renvoi est accordé lorsque *(i)* un joueur de l'équipe adverse a pénétré sur la surface de but en violation de la règle 6:2 a *(ii)* le gardien a contrôlé le ballon sur la surface de but ou le ballon est immobile sur le sol de la surface de but *(6:4-5)* ; *(iii)* un joueur de l'équipe adverse a touché un ballon qui roule ou se trouve immobile sur la surface de but *(6:5, 1er paragraphe)* ; ou *(iv)* quand le ballon franchit la ligne de sortie de but après avoir été touché en dernier lieu par le gardien de but ou un joueur de l'équipe adverse.

Cela veut dire que dans toutes ces situations le ballon est considéré «hors jeu» et que le jeu reprend avec un renvoi *(13.3)* même s'il y a une irrégularité après qu'un renvoi ait été accordé et avant que ce renvoi n'ait été engagé.

12:2 Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet de l'arbitre (*excepté 15:5b)*, depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but.

Le renvoi est considéré comme exécuté lorsque le ballon joué par le gardien de but a franchi la ligne de surface de but.

Les joueurs de l'équipe adverse peuvent se trouver immédiatement derrière la ligne de surface de but mais peuvent seulement toucher le ballon après que celui-ci ait entièrement franchi la ligne de surface de but *(15:4, 15:9, Interprétation n°5 :2b)*.

Le jet franc

Décision de jet franc

13:1 En principe, les arbitres interrompent le match et le font reprendre par un jet franc pour l'équipe adverse lorsque :

a) l'équipe en possession du ballon commet une irrégularité qui doit mener à une perte de la possession du ballon *(voir 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 1er paragraphe, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11, 8:8, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7 et 15:7 3e paragraphe, et 15:8).*

b) les adversaires commettent une irrégularité entraînant une perte du ballon pour l'équipe qui le possédait *(voir 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8 et 8:8).*

13:2 Les arbitres devraient veiller à la continuité du match en s'abstenant d'interrompre le jeu prématurément par une décision de jet franc.

Cela veut dire que les arbitres, suivant la règle 13:1a, ne devraient pas accorder un jet franc si l'équipe qui défend récupère le ballon immédiatement après une irrégularité commise par l'équipe attaquante.

De même, dans le cadre de la règle 13:1b, les arbitres devraient seulement intervenir quand il est clair que l'équipe qui attaque a perdu la possession du ballon ou est incapable de poursuivre son attaque en raison de l'irrégularité commise par l'équipe qui défend.

Si l'irrégularité appelle une sanction personnelle, les arbitres peuvent décider d'interrompre le match immédiatement, si cela ne représente pas un désavantage pour l'équipe opposée à l'équipe responsable de l'irrégularité. Sinon, la sanction est reportée jusqu'à ce que la situation de jeu existante soit terminée.

La règle 13:2 ne s'applique pas dans le cas d'infraction aux règles 4:2-3 ou 4:5-6, où le match devrait être immédiatement interrompu, généralement par l'intervention du chronométreur.

Règle 13

13:3 Si une irrégularité donnant normalement lieu à un jet franc en vertu de la règle 13:1a-b intervient lorsque le ballon n'est pas en jeu, la rencontre reprend par le jet correspondant à la situation motivant l'interruption existante.

13:4 En plus des situations évoquées dans la règle 13:1a-b, un jet franc est également décidé comme moyen de reprendre le match dans certaines situations où le match est interrompu (c'est-à-dire lorsque le ballon est en jeu), même si aucune irrégularité n'est intervenue :

a) si une équipe est en possession du ballon au moment de l'interruption, cette équipe reste en possession du ballon ;

b) si aucune des deux équipes n'est en possession du ballon, la possession du ballon revient à l'équipe qui avait la dernière le ballon avant l'interruption ;

La règle de l'avantage dont il est question dans la règle 13:2 ne s'applique pas aux situations reprises dans la règle 13:4.

13:5 S'il y a une décision de jet franc contre l'équipe en possession du ballon lorsque l'arbitre siffle, le joueur qui a le ballon doit au moment du coup de sifflet de l'arbitre immédiatement poser ou laisser tomber sur le sol le ballon à l'endroit où il se trouve *(16:3e)*.

Exécution du jet franc

13:6 Le jet franc est généralement exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre (excepté 15:5b) et, en principe de l'endroit où l'irrégularité est intervenue. Les exceptions à ce principe sont reprises ci-dessous.

Dans les situations décrites dans la règle 13:4a-b, le jet franc est effectué, après le coup de sifflet, en principe de l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'interruption.

Si un arbitre ou un délégué technique (de l'IHF ou d'une fédération continentale/nationale) interrompt le match en raison de l'irrégularité commise par un joueur ou un officiel de l'équipe qui défend et que cette intervention se solde par une recommandation ou une sanction personnelle, il convient de procéder au jet franc de l'endroit où le ballon se trouvait lors de l'interruption de la rencontre, si cet endroit est plus favorable que l'endroit où a eu lieu l'irrégularité.

La même exception qu'au paragraphe précédent est applicable si le chronométreur interrompt la partie en raison d'infractions aux règles 4:2-3 ou 4:5-6.

Comme indiqué dans la règle 7:11, les jets francs sanctionnant un jeu passif doivent être exécutés de l'endroit où le ballon se trouvait lors de l'interruption du match.

En dépit des principes et des procédures de base énoncés dans les paragraphes précédents, un jet franc ne pourra jamais être exécuté à l'intérieur de la propre surface de but de l'équipe exécutant le jet franc ou à l'intérieur de la ligne de jet franc de l'équipe adverse. Dans toute situation où l'endroit indiqué dans l'un des deux précédents paragraphes se situe dans l'une de ces deux zones, l'endroit de l'exécution du jet franc doit être déplacé vers le point le plus proche immédiatement en dehors de la zone à accès limité.

Commentaire :

Si la position d'exécution correcte du jet franc se situe au niveau de la ligne de jet franc de l'équipe qui défend, l'exécution doit avoir lieu sur le point précis. Cependant, si l'endroit d'exécution du jet franc est éloigné de la ligne de jet franc de l'équipe qui défend, il y a lieu d'accorder une tolérance entre le point d'exécution et le point précis. Cette tolérance atteint progressivement un maximum de 3 mètres, une distance qui s'applique au cas où le jet franc est exécuté juste en dehors de la propre surface de but de l'équipe qui procédera au jet.

La tolérance dont il est question au paragraphe précédent ne s'applique pas à la suite d'une irrégularité à la règle 13:5 en relation avec l'Interprétation n°5:3a. Dans de tels cas, l'exécution du jet doit toujours se faire du point précis où l'irrégularité a été commise.

Règle 13

13:7 Avant l'exécution d'un jet franc, les joueurs de l'équipe du lanceur ne peuvent pas toucher ni franchir la ligne de jet franc. Voir également la restriction particulière selon la règle 2:5.

Lorsque des attaquants se trouvent entre les lignes de surface de but et de jet franc avant l'exécution d'un jet franc, les arbitres doivent corriger les positions de ces joueurs, si ces positions irrégulières exercent une influence sur le déroulement du match *(15:3, 15:6)*. Il faut alors procéder au jet franc après coup de sifflet *(15:5b)*. La même procédure s'applique *(règle 15:7, 2e paragraphe)* si des joueurs de l'équipe du lanceur pénètrent dans la zone protégée pendant l'exécution du jet franc (avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur), et si l'exécution du jet n'a pas été précédée par un coup de sifflet.

Si des joueurs de l'équipe attaquante touchent ou franchissent la ligne de jet franc après le coup de sifflet et avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur, il est décidé d'accorder un jet franc en faveur de l'équipe qui défend *(15:7, 3e paragraphe, 13:1a)*.

13:8 Lors de l'exécution d'un jet franc, les joueurs adverses doivent se tenir à une distance minimale de 3 mètres du lanceur. Si l'exécution a lieu au niveau de leur ligne de jet franc, ils peuvent se placer immédiatement en dehors de leur ligne de surface de but. Le fait d'entraver l'exécution d'un jet franc est sanctionné suivant la règle 15:9 et l'Interprétation 5:2b.

Le jet de 7 mètres

Décision de jet de 7 mètres

14:1 Un jet de 7 mètres est ordonné quand :

a) une occasion manifeste de but est déjouée irrégulièrement par un joueur ou un officiel de l'équipe adverse, et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu ;

b) il y a un coup de sifflet non justifié lors d'une occasion manifeste de but ;

c) une occasion manifeste de but est déjouée par l'intervention d'une personne ne participant pas au jeu, par exemple un spectateur pénétrant sur l'aire de jeu ou arrêtant une action de jeu par un coup de sifflet *(excepté quand 9:1, le Commentaire s'applique)*. De la même façon, cette règle s'applique en cas «de force majeure», tel qu'une panne d'électricité soudaine, qui interrompt une action de jeu avec occasion manifeste de but.

Voir l'Interprétation n° 8 pour la définition d'une «occasion manifeste de but».

14:2 Il n'y a pas lieu d'accorder un jet de 7 mètres si, en dépit d'une irrégularité *(14:1a)*, le joueur de l'équipe attaquante reste pleinement maître du ballon et de son équilibre, même si, par la suite, le joueur ne parvient pas à concrétiser son occasion de but.

Chaque fois qu'une décision de jet de 7 mètres est envisageable, les arbitres devraient toujours s'abstenir d'intervenir jusqu'à ce qu'ils puissent clairement déterminer si une décision de jet de 7 mètres est en effet justifiée et nécessaire. Si le joueur attaquant marque un but malgré l'intervention irrégulière des défenseurs, il n'y a évidemment pas lieu de donner un jet de 7 mètres. Inversement, s'il apparaît que le joueur a vraiment perdu le contrôle du ballon ou la maîtrise de son équilibre en raison de l'irrégularité, de sorte qu'une véritable occasion manifeste de but est déjouée, il faut accorder un jet de 7 mètres.

Règle 14

14:3 Lorsqu'ils ordonnent un jet de 7 mètres, les arbitres peuvent accorder un arrêt du temps de jeu mais seulement si il y a un délai important dû à un changement de gardien ou de tireur, et que la décision d'accorder un arrêt du temps de jeu soit dans la ligne des principes et des critères stipulés dans l'Interprétation n° 2.

Décision de jet de 7 mètres

14:4 Le jet de 7 mètres est un tir au but et doit être exécuté dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre *(15:7, 3e paragraphe 13:1a).*

14:5 Lors de l'exécution du jet de 7 mètres le lanceur doit prendre position derrière la ligne de 7 mètres, à un mètre tout au plus derrière la ligne *(15:1, 15:6).* Après le coup de sifflet de l'arbitre, le lanceur ne doit ni toucher, ni franchir la ligne de 7 mètres avant que le ballon n'ait quitté sa main (*15:7, 3e paragraphe, 13:1a).*

14:6 Après l'exécution d'un jet de 7 mètres, le ballon ne peut être rejoué par le lanceur ou un coéquipier, qu'après avoir touché un joueur adverse ou le but (15:7, 3e paragraphe, 13:1a).

14:7 Lors de l'exécution d'un jet de 7 mètres, les coéquipiers du lanceur doivent se tenir en dehors de la ligne de jet franc et y rester jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur *(15:3, 15:6).* S'ils ne respectent pas cette règle, l'arbitre donnera un jet franc contre l'équipe qui exécute le jet de 7 mètres *(15:7, 3e paragraphe, 13:1a).*

14:8 Lors de l'exécution d'un jet de 7 m, les joueurs de l'équipe adverse doivent rester à l'extérieur de la ligne de jet franc et se tenir à 3 mètres au moins de la ligne de 7 mètres jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur. S'ils ne respectent pas cette règle, le jet de 7 mètres sera rejoué s'il ne se conclut pas par un but mais cela n'entraîne pas de sanction individuelle.

14:9 Le jet de 7 mètres doit être rejoué, si un but n'a pas été marqué, si le gardien de but franchit sa ligne de limitation, c'est-à-dire la ligne de 4 mètres *(1:7 et 5:11)*, avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur. Cependant cela n'entraîne pas de sanction individuelle pour le gardien de but.

14:10 Il n'est pas permis de changer de gardien de but une fois que le lanceur est prêt à effectuer son jet de 7 mètres, et se trouve en position correcte, le ballon en main. Toute tentative visant à quitter le but dans cette situation pour un changement sera sanctionnée comme un comportement antisportif *(8:4, 16:1c et 16:3c)*.

Règle 15

Instructions générales pour l'exécution des jets

(engagement, remise en jeu, renvoi, jet franc, jet de 7 mètres)

Le lanceur

15:1 Avant l'exécution du jet, le lanceur doit se tenir dans la position régulière imposée par le jet. Le ballon doit se trouver dans la main du lanceur *(15:6)*.

Pendant l'exécution, sauf dans le cas d'un renvoi, le lanceur doit avoir une partie du pied constamment en contact avec le sol jusqu'à ce que le ballon soit libéré. L'autre pied peut être levé et reposé plusieurs fois *(Voir aussi règle 7:6)*. Le lanceur doit rester dans la position régulière tant que le jet n'a pas été effectué *(15:7, 2e et 3e paragraphe)*.

15:2 Un jet est considéré comme exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur *(excepté 12:2)*.

Le lanceur peut rejouer le ballon seulement après que celui-ci ait touché un autre joueur ou l'un des montants du but *(15:7, 15:8)*. Voir aussi les autres restrictions pour les situations selon 14:6.

Tous les jets peuvent aboutir directement à un but (excepté le renvoi quand le ballon pénètre dans le propre but).

Les coéquipiers du lanceur

15:3 Tous les coéquipiers doivent prendre les positions imposées pour le jet en question *(15:6)*.

Les joueurs doivent conserver des positions régulières jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur, à l'exception du cas prévu par la règle 10:3, 2e paragraphe. Le ballon ne peut être touché par un coéquipier ni lui être transmis, pendant l'exécution d'un jet *(15:7, 2e et 3e paragraphe)*.

Les joueurs en défense

15:4 Tous les joueurs doivent prendre les positions imposées pour le jet en question et conserver ces positions correctes jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur *(15:9)*.

Lors de l'exécution d'un engagement, d'une remise en jeu ou d'un jet franc, les arbitres ne doivent pas corriger les positions irrégulières des joueurs en défense, si lors d'une exécution immédiate cela n'entraîne aucun désavantage pour l'équipe attaquante. Lorsque cela entraîne un désavantage, les positions irrégulières sont alors à corriger.

Coup de sifflet pour la reprise du jeu

15:5 L'arbitre doit faire reprendre le jeu par un coup de sifflet :

a) toujours pour un engagement *(10:3)* ou un jet de 7 mètres *(14:4)*;

b) dans le cas d'une remise en jeu, d'un renvoi ou d'un jet franc :

- pour une reprise de la rencontre après un arrêt du temps de jeu ;
- pour une reprise avec un jet franc en vertu de la règle 13:4 ;
- pour un retardement dans l'exécution du jet ;
- après une correction des positions de joueurs ;
- après une recommandation verbale ou un avertissement.

L'arbitre peut juger approprié, par souci de clarté, de donner un coup de sifflet, pour la reprise du jeu dans une toute autre circonstance.

En principe, l'arbitre ne donnera pas de coup de sifflet pour la reprise du jeu dans la mesure et tant que les exigences pour les positions des joueurs conformément aux 15:1, 15:3 et 15:4 sont remplies. *(Voir cependant 13: 7, 2e paragraphe et 15 :4, 2e paragraphe)*. Si l'arbitre donne un coup de sifflet pour l'exécution d'un jet, malgré des positions irrégulières de joueurs, ces joueurs-là ont alors le droit d'intervenir dans le jeu.

Après le coup de sifflet de l'arbitre, le lanceur doit jouer le ballon dans les 3 secondes.

Règle 15

Les sanctions

15:6 Les irrégularités commises par le lanceur ou ses coéquipiers avant l'exécution d'un jet , p.ex., et typiquement sous la forme de positions irrégulières ou du fait du ballon touché par un coéquipier, doivent conduire à une correction *(Voir cependant, 13:7, 2e paragraphe)*.

15:7 Les conséquences d'irrégularités commises par le lanceur ou ses coéquipiers pendant (15:1-3) l'exécution d'un jet dépendent avant tout du fait que l'exécution ait été précédée d'un coup de sifflet pour la reprise du jeu.

En principe, toute irrégularité pendant l'exécution d'un jet qui n'a pas été précédé d'un signal de reprise, doit être traitée par une correction avec une nouvelle exécution du jet après signal de reprise. Cependant la notion d'avantage, comme dans la règle 13:2, s'applique ici. Si l'équipe du lanceur perd immédiatement la possession de la balle après une exécution irrégulière, alors le jet est simplement considéré comme ayant été exécuté et le jeu continue.

En principe, tout irrégularité pendant l'exécution après un signal de reprise doit être sanctionnée. Cela s'applique par exemple si le lanceur saute au cours de l'exécution, garde le ballon plus de trois secondes ou abandonne une position régulière avant que le ballon n'ait quitté sa main. Cela s'applique si les coéquipiers prennent des positions irrégulières après le coup de sifflet mais avant que le ballon ait quitté les mains du lanceur *(note 10:3, 2e paragraphe)*. Dans pareils cas, le jet initial est annulé et les adversaires se voient accorder un jet franc *(13:1a)* à l'endroit de l'infraction *(voir cependant, règle 2:6)*. La règle de l'avantage selon la règle 13:2 s'applique, p. ex. si l'équipe du lanceur perd la possession du ballon avant que les arbitres aient eu la possibilité d'intervenir, le jeu continue.

Règle 15

15:8 Par principe, toute irrégularité faisant immédiatement suite, mais en relation avec l'exécution, doit être sanctionnée. Cela fait référence à une irrégularité de 15:2, 2e paragraphe, p.ex. le lanceur touche le ballon une seconde fois avant que celui ci n'ait touché un autre joueur ou un montant du but. Cela peut se faire sous la forme d'un dribble ou de se saisir à nouveau du ballon après qu'il ait été en l'air ou posé au sol. Cela est sanctionné par un jet franc *(13:1a)* pour les adversaires. Comme dans le cas de 15:7, 3e paragraphe, la règle de l'avantage s'applique.

15:9 A l'exception des cas indiqués dans les règles 14:8, 14:9, 15:4, 2e paragraphe et 15:5, 3e paragraphe, les joueurs en défense, qui entravent l'exécution d'un jet pour les adversaires, par exemple en ne prenant pas une position régulière initialement ou en adoptant une position irrégulière postérieurement, doivent être sanctionnés. Cela s'applique indépendamment du fait que cela ait lieu avant ou pendant l'exécution (avant que le ballon ait quitté la main du lanceur). Cela s'applique aussi si le jet a été précédé d'un coup de sifflet pour la reprise ou non. L'Interprétation n°5:2b s'applique conjointement aux règles 16:1c et 16:3c. Un jet qui a été influencé de manière négative par l'intervention d'un joueur doit être par principe rejoué.

Règle 16

Les sanctions

Avertissement

16:1 Un avertissement ***peut*** être donné pour :

a) des irrégularités et toutes actions similaires commises contre un joueur adverse *(5:5, 8:2)* et qui n'entrent pas dans la catégorie des « sanctions progressives » suivant la règle 8:3;

Un avertissement ***doit*** être donné pour :

b) des irrégularités à sanctionner progressivement *(8:3)*,

c) un comportement antisportif d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe *(8:4)*.

Commentaire :

Chaque joueur ne devrait pas recevoir plus d'un avertissement et une équipe pas plus de trois avertissements ; par la suite la sanction doit être au moins une exclusion.

Un joueur qui a déjà été exclu pour 2 minutes ne devrait plus recevoir d'avertissement par la suite.

Les officiels d'une équipe ne devraient pas recevoir plus d'un avertissement en tout.

16:2 L'arbitre signifiera l'avertissement au joueur ou à l'officiel fautif et au chronométreur/secrétaire en brandissant un carton jaune. (geste n° 13 ; le «carton jaune» doit mesurer environ 9 x 12 cm).

Exclusion

16:3 Une exclusion (2 minutes) ***doit*** être prononcée en cas de :

a) changement irrégulier, si un joueur supplémentaire pénètre sur l'aire de jeu ou si un joueur entrave le jeu de manière irrégulière depuis la zone de changement *(4:5-6)* ;

b) irrégularités répétées du type à sanctionner progressivement *(8:3; 16:1 Commentaire)* ;

c) attitude antisportive répétée de la part d'un joueur sur ou en dehors de l'aire de jeu *(voir 8:4, 16:1 Commentaire)* ;

d) comportement antisportif d'un des officiels de l'équipe, après que l'un d'entre eux ait précédemment reçu un avertissement en vertu de la règle 8:4 et 16:1c ; voir règle 16:1 Commentaire

e) comportement antisportif du type qui est jugé comme justifiant une exclusion à chaque fois *(8:4, Interprétation n° 5 3)* ; voir aussi règle 16:3, Commentaires.

f) disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pendant le temps de jeu *(16:8, 2e paragraphe, voir cependant, 16:14b)*;

g) comportement antisportif d'un joueur après son exclusion mais avant la reprise du jeu *(16:12a)*.

Commentaire :

Il est mentionné dans les paragraphes b, c et d, qu'une exclusion est généralement destinée aux cas d'irrégularités ou comportement antisportif répétées. Cependant, les arbitres ont le droit de prononcer immédiatement une exclusion de deux minutes pour une irrégularité particulière, même si le joueur n'a pas reçu auparavant un avertissement et que l'équipe n'a pas encore reçu trois avertissements.

De la même façon, un officiel peut-être exclu directement, même s'il n'y a pas eu d'avertissement envers un officiel de son équipe. Il n'est pas possible cependant de donner à un officiel d'équipe plus d'une exclusion en tout.

Si une exclusion a été prononcée à l'encontre d'un officiel d'équipe selon 16:3d, cet officiel est autorisé à rester dans la zone de changement et à s'acquitter de ses fonctions ; l'équipe sur le terrain étant toutefois réduite pour une durée de 2 minutes.

Règle 16

16:4 Après avoir ordonné un arrêt de temps de jeu, l'arbitre doit clairement signifier l'exclusion au joueur fautif et au chronométreur/secrétaire en effectuant le geste réglementaire, en l'occurrence en levant un bras et pointant deux doigts *(geste n° 14)*.

16:5 Toute exclusion est toujours prononcée pour une durée de 2 minutes de temps de jeu ; y compris la troisième exclusion d'un même joueur qui entraîne toujours une disqualification *(16:6f)*.

Pendant la durée de l'exclusion, le joueur exclu ne peut pas participer au match et son équipe ne peut pas le remplacer sur l'aire de jeu.

La période d'exclusion commence avec le coup de sifflet de la reprise du jeu.

Lorsque le temps d'exclusion d'un joueur n'est pas écoulé à l'issue de la première mi-temps, celui-ci continue lors de la seconde mi-temps. La même règle s'applique entre le temps réglementaire et les prolongations et pendant les prolongations. Une exclusion non expirée à la fin d'une prolongation signifie que le joueur n'est pas autorisé à participer à l'épreuve décisive qui suit, telle que l'épreuve des jets de 7 mètres conformément à 2:2. Commentaire.

Disqualification

16:6 Une disqualification ***doit*** être prononcée dans les cas suivants :

a) comportement antisportif par l'un des officiels d'une équipe, après qu'ils aient déjà été sanctionnés à la fois par un avertissement et une exclusion en vertu des règles 8:4, 16:1c et 16:3d ;

b) irrégularités présentant un risque pour l'intégrité physique de l'équipe adverse (8:5)

c) comportement antisportif grossier d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe sur ou en dehors de l'aire de jeu *(8:6, Interprétation n° 6)* et dans le cas particulier de comportement antisportif répété ou significatif lors d'une épreuve décisive comme l'épreuve des jets de 7 mètres *(2:2 Commentaire et 16.13)* ;

d) voie de fait d'un joueur en dehors du temps de jeu réglementaire, c'est-à-dire avant le match ou pendant le déroulement d'une épreuve décisive *(2:2 Commentaire 8:7; 16:14b)* ;

e) voies de fait d'un officiel *(8:7)* ;

f) troisième exclusion d'un même joueur *(16:5)* ;

Règle 16

16:7 Après avoir ordonné un arrêt de temps de jeu, l'arbitre doit clairement signifier la disqualification au joueur ou à l'officiel fautif, et au chronométreur/secrétaire en brandissant le carton rouge (geste n° 13 ; le «carton rouge» doit mesurer environ 9x12 cm).

16:8 Une disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe porte toujours sur la totalité du temps de jeu restant du match. Le joueur ou l'officiel doit immédiatement quitter l'aire de jeu et la zone de changement. Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur ou l'officiel n'est plus autorisé à avoir de contact avec son équipe.

La disqualification d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe, sur ou en dehors de l'aire de jeu, pendant la durée du temps de jeu est toujours accompagnée d'une exclusion pour l'équipe. En d'autres termes, la force de l'équipe est réduite d'une unité sur l'aire de jeu *(16:3f)*. Cette réduction d'effectifs sur l'aire de jeu durera toutefois 4 minutes si le joueur a été disqualifié dans les circonstances indiquées dans la règle 16:12 b.d.

Une disqualification réduit le nombre de joueurs ou d'officiels, disponibles pour l'équipe *(exception : 16:14b)*. Cependant, il est permis de compléter le nombre des joueurs sur l'aire de jeu à la fin du temps de l'exclusion.

En principe, une disqualification s'applique seulement au temps de jeu restant du match où elle a été signifiée. Elle est considérée comme une décision prise, par les arbitres, fondée sur leur observation des faits. Une disqualification ne devrait pas avoir de conséquences au-delà du match, à l'exception d'une disqualification motivée pour voies de fait *(16:6d-e)* ou si un comportement antisportif grossier d'un joueur ou officiel d'équipe *(16 :6c)* répond à la catégorie a) d) ou g) de l'Interprétation n°6. Des disqualifications de ce type doivent être motivées sur la feuille de match *(17:10)*.

Règle 16

Expulsion

16:9 Une expulsion ***doit*** être prononcée :

Lorsqu'un joueur se rend coupable de voies de fait (tel que défini dans la Règle 8:7) pendant le temps de jeu *(16:13, 1er paragraphe ; 2:6)* et aussi en dehors de l'aire de jeu.

16:10 Après avoir ordonné un arrêt de temps de jeu, les arbitres doivent clairement signifier l'expulsion au joueur fautif et au chronométreur/secrétaire en utilisant le geste prescrit *(geste n° 15)*.

16:11 Une expulsion s'applique toujours pour le temps restant à jouer et l'équipe doit continuer à jouer avec un joueur en moins sur l'aire de jeu. Un joueur qui vient juste d'être sanctionné d'une exclusion qu'il purge ou qui avait provoqué une réduction d`équipe de deux minutes selon la règle16:12, dans ces cas, une telle exclusion ou réduction serait assimilée à l'expulsion. Cela signifie que la seule réduction restante est celle qui est provoquée par l'expulsion.

Le joueur expulsé ne doit pas être remplacé et doit immédiatement quitter l'aire de jeu et la zone de changement. Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur n'est pas autorisé à avoir de contact avec son équipe.

Les arbitres doivent motiver leur décision d'expulsion aux autorités compétentes sur la feuille de match *(17:10)*.

Plusieurs irrégularités dans une même situation

16:12 Si un joueur ou un officiel d'équipe s'est rendu coupable de plus d'une irrégularité simultanément ou successivement avant que la rencontre n'ait repris et que ces irrégularités justifient différentes sanctions, en principe seule la plus sévère de ces sanctions sera appliquée. Ce sera toujours le cas si l'une de ces irrégularités est une voie de fait.

Cependant, il y a les exceptions suivantes où une équipe sera toujours réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes :

a) si un joueur vient de recevoir une exclusion et est coupable de comportements antisportifs avant la reprise du jeu, il recevra une exclusion supplémentaire *(16:3g)*. (Si cette exclusion est la troisième exclusion de ce joueur, il sera disqualifié).

b) si un joueur vient de recevoir une disqualification (directe ou pour une troisième exclusion) et est coupable de comportements antisportifs avant la reprise du jeu, l'équipe recevra une sanction supplémentaire et est à réduire pendant 4 minutes *(16:8, 2e paragraphe)*;

c) si un joueur vient de recevoir une exclusion et est coupable de comportements antisportifs grossiers avant la reprise du jeu, il sera disqualifié en plus de l'exclusion initiale *(16:6c)*; en d'autres termes, l'équipe sera réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes (*16:8 2e paragraphe)*;

d) si un joueur vient de recevoir une disqualification (directe ou pour une troisième exclusion) et est coupable de comportements antisportifs grossiers avant la reprise du jeu, l'équipe recevra une sanction supplémentaire et sera réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes *(16:8, 2e paragraphe)*.

16:13 Les situations décrites dans les règles 16:1, 16:3, 16:6 et 16:9 impliquent généralement des irrégularités commises pendant le temps de jeu *(2:8)*.

Les arrêts du temps de jeu, les prolongations, toutes les pauses entre les mi-temps et les périodes de prolongation, et dans le cas de 16:6, les périodes d'épreuve décisive (telles que l'épreuve des jets de 7 mètres) font partie du temps de jeu.

Durant le déroulement de ces épreuves décisive, les arbitres peuvent décider que, du fait que des sanctions purement temporelles sont alors dénuées de sens, tous les cas de comportement antisportif répété ou significatif doivent conduire à une disqualification pour la participation postérieure au déroulement de cette épreuve *(2:2 Commentaire)*.

Règle 16

Irrégularités commises en dehors du temps de jeu

16:14 Tout comportement antisportif, antisportif grossier ou toute voie de fait d'un joueur ou d'un officiel d'une équipe qui intervient dans les locaux d'un match mais en dehors du temps de jeu devra être sanctionné comme suit :

Avant le match :

a) en cas d'attitude antisportive, par un avertissement *(16:1c)* ;

b) en cas d'attitude antisportive grossière ou répétée ou de voie de fait, par une disqualification du joueur ou de l'officiel coupable mais l'équipe est toutefois autorisée à débuter le match avec 14 joueurs et 4 officiels ; la règle 16:8, 2e paragraphe s'applique uniquement pendant le temps de jeu ; en conséquence la disqualification ne s'accompagne pas d'une exclusion.

De telles sanctions pour des irrégularités commises avant le match peuvent être mises en application à n'importe quel moment du match, à chaque fois que la personne coupable s'avère être un éventuel participant au match et dans la mesure où ce fait a pu ne pas être encore établi au moment de l'incident.

Après le match :

c) par un rapport écrit.

Les arbitres

17:1 Chaque match est dirigé par deux arbitres ayant chacun les mêmes prérogatives. Ils sont assistés par un secrétaire et par un chronométreur.

17:2 Les arbitres surveillent la conduite des joueurs et des officiels de l'équipe dès leur arrivée sur les lieux du match et jusqu'à leur départ.

17:3 Les arbitres sont responsables de l'inspection de l'aire de jeu, des buts et des ballons avant que ne commence le match. Ils décident quels ballons seront utilisés *(1 et 3:1)*.

Les arbitres constatent également la présence des 2 équipes en tenue réglementaire et vérifient la feuille de match ainsi que l'équipement des joueurs et l'occupation réglementaire de la zone de changement par les joueurs et les officiels, tout comme la présence et l'identité des 2 «officiels responsables des équipes». Toute irrégularité doit être corrigée *(4:1-2 et 4:7-9)*.

17:4 Le tirage au sort *(10:1)* est effectué par l'un des arbitres en présence de l'autre arbitre et du «responsable d'équipe» de chaque équipe, ou d'un officiel de l'équipe ou d'un joueur au nom du «responsable d'équipe».

Règle 17

17:5 En principe, l'ensemble du match doit être dirigé par les deux mêmes arbitres. Ils veillent à l'observation des règles de jeu et ont le devoir de sanctionner les irrégularités *(excepté 13:2 et 14:2).*

Si l'un des arbitres se trouve dans l'impossibilité de terminer le match, l'autre arbitre continuera à diriger le match tout seul (cette règle sera appliquée différemment en fonction du règlement spécifique lors des matchs de l'IHF et des fédérations continentales).

17:6 Lorsque les deux arbitres sifflent une irrégularité aux règles contre la même équipe, mais qu'ils sont d'un avis différent quant à la sévérité de la sanction à infliger, c'est toujours la sanction la plus sévère qui doit être appliquée.

17:7 Lorsque les deux arbitres sifflent une irrégularité aux règles ou lorsque le ballon a quitté l'aire de jeu et que les deux arbitres sont d'un avis contraire quant à l'équipe qui devrait être en possession du ballon, c'est la décision conjointe dégagée après une courte consultation entre les deux arbitres qui prévaut. S'ils ne parviennent pas à une décision conjointe, c'est l'avis de l'arbitre de champ qui s'imposera.

Un arrêt du temps de jeu est obligatoire. A la suite de la conversation entre les arbitres, le jeu reprend après des gestes clairs des arbitres et un coup de sifflet *(2:8d, 15:5).*

17:8 Les deux arbitres sont responsables du décompte des buts.

Ils notent les avertissements, les exclusions, les disqualifications et les expulsions.

17:9 Les deux arbitres sont responsables du contrôle de la durée du temps de jeu. En cas de doute sur l'exactitude du chronométrage, les arbitres prennent une décision conjointe *(voir également 2:3).*

17:10 Après le match, les arbitres sont tenus de vérifier si la feuille de match a été correctement remplie.

Les expulsions *(16:11)* et les disqualifications prononcées au titre de la règle 16:8, 4e paragraphe, doivent être motivées sur la feuille de match.

17:11 Les décisions des arbitres fondées sur l'observation des faits ou leur jugement sont sans appel. Seules les décisions en contradiction avec les règles de jeu peuvent faire l'objet d'une réclamation. Pendant le match, seulement «l'officiel responsable d'équipe» est autorisé à s'adresser aux arbitres.

17:12 Les deux arbitres ont le droit d'interrompre temporairement ou d'arrêter définitivement le match. Avant que le match ne soit définitivement arrêté, les arbitres doivent tout mettre en œuvre pour le mener à terme.

17:13 La tenue noire est principalement destinée aux arbitres.

Règle 18

Le chronométreur et le secrétaire

18:1 En principe, le chronométreur a la responsabilité de contrôler le temps de jeu, les arrêts du temps de jeu et le temps d'exclusion des joueurs exclus.

Le secrétaire a la responsabilité de contrôler la composition des équipes, la feuille de match, l'inscription de joueurs après le début du match et l'inscription de joueurs non autorisés à participer.

D'autres tâches telles que le contrôle du nombre de joueurs et d'officiels d'équipe dans la zone de changement et la sortie et l'entrée de remplaçants sont considérées comme des responsabilités conjointes.

Généralement seul le chronométreur (et, quand c'est applicable, un délégué technique de la fédération responsable) devrait effectuer les interruptions de jeu nécessaire.

Voir également l'interprétation n° 9 concernant les procédures correctes des interventions du secrétaire/chronométreur lorsqu'ils assument certaines des responsabilités reprises ci-dessus.

18:2 S'il n'y a pas de tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage, le chronométreur doit informer l'officiel responsable de chaque équipe du temps déjà écoulé ou du temps restant, surtout à la suite de l'arrêt du temps de jeu.

S'il n'y a pas de chronomètre avec signal automatique de fin de match, le chronométreur prend la responsabilité de donner le signal de fin à la mi-temps et à la fin du match *(voir 2:3)*.

Dans la mesure où l'installation murale de chronométrage ne peut pas afficher les temps d'exclusion (au moins trois par équipe dans les compétitions de l'IHF), le chronométreur inscrit le moment de la rentrée en jeu et le numéro du maillot du joueur exclu sur un carton qui est posé sur la table du chronométreur.

Fédération Internationale de Handball

Gestes

Lorsqu'un jet franc ou une remise en jeu est ordonné, les arbitres doivent ***immédiatement*** indiquer la direction du jet (gestes *7 ou 9)*.

Par la suite, le(s) geste(s) obligatoire(s) approprié(s) devrai(en)t être effectué(s) (gestes *13-15)* pour indiquer toute sanction personnelle.

Lorsqu'il apparaît utile d'expliquer une décision de jet franc ou un jet de 7 mètres, il convient d'effectuer l'un des gestes 1-6 et 11 pour information. (Le geste 11 sera toutefois toujours effectué dans les situations où la décision de jet franc n'était pas précédée par le geste 18).

Les gestes 12, 16 et 17 sont obligatoires dans les situations où ils s'appliquent.

Les gestes 8, 10 et 18 sont utilisés si les arbitres les estiment nécessaires.

Gestes

Liste des gestes

1

Entering the goal area

Empiétement sur la surface de but

Betreten des Torraums



2

Illegal dribble

Dribble irrégulier

Fang-, Prell- oder Tippfehler



Gestes

3

Too many steps or holding the ball more than three seconds

Marcher ou 3 secondes

Schritt- oder Zeitfehler



4

Restraining, holding or pushing

Ceinturer, retenir ou pousser

Umklammern,
Festhalten oder Stoßen



5

Hitting

Frapper

Schlagen



6

Offensive foul

Faute d'attaquant

Stürmerfoul



Gestes

7

Throw-in - direction

Remise en jeu - direction

Einwurf - Richtung



8

Goalkeeper-throw

Renvoi

Abwurf



9

Free-throw - direction

Jet franc - direction

Freiwurf - Richtung



10

Keep the distance of 3 meters

Non-respect de la distance des 3 mètres

Nichtbeachten des 3-Meter-Abstandes



Gestes

11

Passive play

Jeu passif

Passives Spiel



12

Goal

But

Torgewinn



13

Warning (yellow)
Disqualification (red)

Avertissement (jaune)
Disqualification (rouge)

Verwarnung (gelb)
Disqualifikation (rot)



14

Suspension
(2 minutes)

Exclusion
(2 minutes)

Hinausstellung
(2 Minuten)



Gestes

15

Exclusion

Expulsion

Ausschluss



16

Time-out

Arrêt du temps de jeu

Time-out



17

Permission for two persons who are « entitled to participate » to enter the court during time-out

Autorisation accordée à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant l'arrêt du temps de jeu

Erlaubnis für zwei teilnahmeberechtigte Personen zum Betreten der Spielfläche bei Time-out



18

Forewarning signal for passive play

Geste d'avertissement pour jeu passif

Warnzeichen für passives Spiel



www.Sport.Ta4a.us المكتبة الرياضية الشاملة

Fédération Internationale de Handball

Interprétations des Règles de jeu

Table des matières

Exécution d'un jet franc après le signal de fin de match *(2:4-6)*

Dans de nombreux cas, l'équipe qui a la possibilité d'exécuter un jet franc après la fin du temps réglementaire n'est pas vraiment intéressée d'essayer de marquer un but, soit parce que l'issue du match est déjà évidente soit parce que l'endroit d'où le jet doit être exécuté est trop éloigné du but de l'équipe adverse. Bien que, d'un point de vue strictement technique, les règles exigent que le jet franc soit exécuté, les arbitres devraient juger raisonnablement et considérer que le jet franc est exécuté si un joueur qui est à peu près dans la bonne position laisse simplement tomber le ballon ou le remet aux arbitres.

Dans les cas où il apparaît clairement que l'équipe souhaite marquer un but, les arbitres doivent essayer de trouver un équilibre entre la réalisation de ce souhait (même si les chances de but sont minimes) et la garantie que cette situation ne perdure par une perte de temps et des «palabres» frustrants. En d'autres termes, les arbitres doivent placer correctement les joueurs des deux équipes, en faisant preuve de rapidité et de fermeté, de telle sorte que le jet franc puisse être exécuté sans perte de temps. Les nouvelles restrictions de la règle 2:5 qui concernent les position des joueurs et les changements doivent être appliquées *(4:5 et 13:7)*.

Les arbitres doivent également être très vigilants quant aux autres irrégularités des deux équipes qui sont passibles de sanction. Toute irrégularité des défenseurs doit être sanctionnée *(15:4, 15:9, 16:1c ,16:3c)*. Par ailleurs, les joueurs attaquants enfreignent souvent les règles pendant l'exécution du jet ; p.ex. si un ou plusieurs joueurs franchissent la ligne de jet franc après le coup de sifflet mais avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur *(13:7, 3e paragraphe)*, ou si le lanceur bouge ou saute *(15:1,15:3)*.

Il est très important de ne pas accorder des buts marqués irrégulièrement.

www.Sport.Ta4a.us المكتبة الرياضية الشاملة

Interprétation n° 2

Arrêt de temps de jeu *(2:8)*

A l'exception des situations indiquées dans la règle 2:8, où un arrêt de temps de jeu est obligatoire, les arbitres devraient examiner l'opportunité des arrêts de temps de jeu dans d'autres situations. Voici quelques situations typiques où l'arrêt de temps de jeu n'est pas obligatoire mais devrait néanmoins être donné dans des circonstances normales :

a) influences externes, p. ex. : le sol de l'aire de jeu doit être essuyé ;
b) un joueur semble être blessé ;
c) une équipe veut clairement «gagner» du temps, par exemple en retardant l'exécution d'un jet ou lorsqu'un joueur lance le ballon au loin ou ne le rend pas ;
d) si le ballon touche le plafond ou un équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu *(11:1)* et que le ballon change de course et s'éloigne considérablement de l'endroit où doit être exécuté la remise en jeu entraînant un retard inhabituel.

Lorsqu'ils déterminent la nécessité d'ordonner un arrêt de temps de jeu dans ces situations ou d'autres, les arbitres devraient surtout considérer si une interruption du match sans un arrêt du temps de jeu crée un désavantage pour l'une ou l'autre équipe. Par exemple, si une équipe mène largement à la marque peu avant la fin de la rencontre, il se peut alors qu'il ne soit pas nécessaire d'ordonner un arrêt de temps de jeu pour une brève interruption due à l'essuyage de l'aire de jeu. De même ordre d'idées, si l'équipe désavantagée par l'absence d'un arrêt de temps de jeu est l'équipe qui, pour quelque raison que ce soit, essaie de gagner du temps ou de «faire traîner les choses», il n'y a évidemment pas lieu de prononcer un arrêt de temps de jeu.

Un autre facteur décisif est la durée prévue de l'interruption. La longueur d'une interruption résultant d'une blessure est souvent difficile à évaluer : dans ces cas, il est préférable d'ordonner un arrêt du temps de jeu. Inversement, les arbitres ne devraient pas trop rapidement ordonner un arrêt du temps de jeu lorsque le ballon a quitté l'aire de jeu. En effet, dans ce genre de situations, le ballon est souvent immédiatement renvoyé sur l'aire de jeu et peut être joué. Si tel n'est pas le cas, les arbitres devraient se concentrer pour mettre rapidement le ballon de réserve en jeu *(3:4)*, précisément pour éviter un arrêt du temps de jeu.

L'arrêt de temps de jeu obligatoire lié aux jets de 7 mètres a été supprimé. Il est néanmoins possible d'accorder un arrêt de temps de jeu déterminé par un jugement subjectif en certaines occasions, conformément aux principes qui viennent d'être énoncés. Cela peut impliquer aussi des situations où l'une des équipes retarde clairement l'exécution, par exemple au moyen d'un changement de gardien ou de lanceur.

www.Sport.Ta4a.us المكتبة الرياضية الشاملة

Temps mort d'équipe *(2:10)*

Chaque équipe a droit à un temps mort d'équipe de 1 minute par mi-temps du temps réglementaire (mais pas au cours des prolongations).

Une équipe qui souhaite demander un temps mort d'équipe doit poser, par l'intermédiaire d'un officiel d'équipe, un «carton vert» sur la table devant le chronométreur. (Ce carton devrait mesurer environ 15 x 20 cm et afficher un grand «T» sur les deux faces).

Une équipe peut seulement demander son temps mort d'équipe lorsqu'elle est en possession du ballon (Ballon en jeu ou lors d'interruption du jeu). A condition que l'équipe ne perde pas la possession du ballon avant que le chronométreur n'ait le temps de siffler (dans ce cas le carton vert sera remis à l'équipe), l'équipe recevra immédiatement un temps mort d'équipe.

Le chronométreur interrompt alors le match avec un coup de sifflet et arrête le chronomètre *(2:9)*. Il fait le geste annonçant un arrêt de temps de jeu (n° 16) et indique l'équipe qui a demandé un temps mort d'équipe en pointant son bras tendu dans cette direction.

(Si nécessaire, en raison d'une mauvaise vision, du bruit ou de l'agitation, le chronométreur devrait se lever pour faire ce geste). Le carton vert est placé sur la table du côté de l'équipe qui a demandé temps mort d'équipe et y restera pendant la durée de celui-ci.

Les arbitres ordonnent un arrêt de temps de jeu et le chronométreur arrête le chronomètre. Les arbitres confirment le temps mort d'équipe et le chronométreur démarre alors un autre chronomètre pour contrôler l'écoulement de la durée du temps mort d'équipe. Le secrétaire consigne le temps mort d'équipe sur la feuille de match pour l'équipe requérante en regard de la mi-temps appropriée.

Au cours du temps mort d'équipe, les joueurs et les officiels de l'équipe restent au niveau de leur zone de changement, soit sur l'aire de jeu, soit dans la zone de changement. Les arbitres restent au centre de l'aire de jeu, mais l'un d'entre eux devrait brièvement se rendre à la table du chronométreur pour le consulter.

Interprétation n° 3

Les irrégularités commises pendant un temps mort d'équipe ont les mêmes conséquences que les irrégularités commises pendant la durée du match. Il est sans importance que les joueurs concernés soient sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci. Une exclusion peut être infligée pour tout comportement antisportif en vertu des règles 8:4 et 16:3c.

Après 50 secondes, le chronométreur donne un signal sonore indiquant que le match reprend dans 10 secondes.

Les équipes sont tenues de reprendre le match lorsque le temps mort d'équipe est terminé. Le jeu reprend soit avec le jet qui correspond à la situation au moment où temps mort d'équipe a été accordé soit, si le ballon était en jeu, avec un jet franc pour l'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe, à partir de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption.

Le chronométreur démarre le chronomètre au moment du coup de sifflet de l'arbitre.

Jeu passif *(7:11-12)*

Directives générales

L'application des règles régissant le jeu passif a pour but de prévenir toute tactique de jeu «non attractive» et tout retard intentionnel au cours du match. Ce constat implique que les arbitres reconnaissent et jugent avec cohérence les différents types de jeu passif tout au long du match.

Les différents types de jeu passif peuvent intervenir dans toutes les phases d'une attaque, c'est-à-dire lorsque le ballon évolue sur l'aire de jeu, pendant la phase de construction ou pendant la phase de conclusion.

Le recours au jeu passif peut intervenir plus fréquemment dans les situations suivantes :

- une équipe entend conserver un léger avantage en fin de partie ;
- une équipe a un(des) joueur(s) exclu(s) pour 2 minutes ;
- une équipe est techniquement meilleure, surtout en défense.

L'utilisation du geste d'avertissement préalable

Le geste d'avertissement préalable devrait être utilisé dans les situations suivantes :

1. Lorsque les remplacements sont effectués lentement ou lorsque le ballon se déplace lentement.

Indications caractéristiques :

- les joueurs «flânent» au centre de l'aire de jeu en attendant le remplacement
- un joueur retarde l'exécution d'un jet franc (en tournant le ballon dans tous les sens ou en faisant semblant de ne pas connaître l'endroit exact), du coup d'envoi (par une récupération lente du ballon par le gardien de but, par une passe fantasque (et non contrôlée) vers le centre, par le fait de marcher lentement vers le centre), d'un renvoi, ou d'une remise en jeu après que l'équipe ait déjà été mise en garde contre de telles tactiques temporisatrices ;
- faire rebondir le ballon sur place ;
- le ballon est rejoué dans la direction de la moitié arrière de l'aire de jeu de l'équipe attaquante alors que les joueurs adverses n'opposent aucune résistance ;

Interprétation n° 4

2. En relation avec un remplacement tardif lorsque la phase de construction d'attaque a déjà commencé.

Indications caractéristiques :

- tous les joueurs ont déjà pris leurs positions d'attaque ;
- l'équipe commence la phase de construction avec un jeu de passes préparatoires ;
- l'équipe n'a effectué aucun remplacement avant cette phase du match.

Commentaire :

Une équipe qui a tenté une contre-attaque rapide à partir de sa moitié d'aire de jeu mais qui n'est pas arrivée à marquer un but, immédiatement après avoir atteint la moitié de l'aire de jeu de l'équipe adverse devrait pouvoir procéder à un remplacement rapide de joueurs à ce stade.

3. Au cours d'une phase de construction excessivement longue.

En principe, une équipe doit toujours être autorisée à procéder à une phase de construction, avec un jeu de passes préparatoire, avant de commencer un scénario d'attaque ciblée. Voici les indications caractéristiques d'une phase de construction excessivement longue :

- l'attaque de l'équipe n'aboutit à aucune action d'attaque ciblée ;

  Commentaire :

  Une action d'attaque ciblée existe notamment lorsque l'équipe attaquante utilise des méthodes tactiques de sorte à obtenir un avantage de placement sur le joueur adverse ou lorsqu'elle accélère clairement le rythme de l'attaque par rapport à la phase de construction ;
- les joueurs reçoivent le ballon de manière répétée alors qu'ils restent immobiles ou s'éloignent du but ;
- les joueurs dribblent le ballon à maintes reprises tout en restant immobiles ;
- lorsque l'attaquant joue en 1 contre 1 envers un défenseur : il fait volte-face prématurément, attend que l'arbitre interrompe la partie, ou ne tire aucun avantage de placement sur le défenseur ;
- actions défensives actives : méthodes de défense actives empêchant les attaquants d'augmenter le rythme, parce que les défenseurs bloquent les mouvements du ballon et les déplacements souhaités ;
- l'équipe en attaque n'atteint pas une augmentation évidente du rythme en passant de la phase de construction à la phase de conclusion.

4. Après le geste d'avertissement préalable.

Après avoir montré le geste d'avertissement préalable, les arbitres devraient autoriser une phase de construction d'au moins 5 secondes (Les arbitres devraient reconnaître que les joueurs plus jeunes et les équipes moins expérimentées ont besoin de plus de temps). Si aucune accélération ni aucune action d'attaque ciblée n'intervient après cette phase de construction, les arbitres doivent conclure que l'équipe en possession du ballon se trouve en situation de jeu passif.

Commentaire :

Les arbitres doivent veiller à ne pas sanctionner le jeu passif précisément au moment où l'équipe qui attaque essaie en fait de tirer ou d'entreprendre une action en direction du but adverse.

Comment montrer le geste d'avertissement préalable

Si un arbitre (soit l'arbitre de champ soit l'arbitre de ligne de but) reconnaît l'apparition d'un jeu passif, il lève le bras *(geste n°18)*. (Ils devraient utiliser le bras qui se trouve être le plus proche du banc des équipes). C'est aussi pour indiquer le jugement selon lequel l'équipe en possession du ballon n'essaie pas d'obtenir une occasion de but ou retarde de manière répétée la reprise du jeu. Le geste est maintenu jusqu'à ce que 1) l'attaque soit achevée ou 2) le signal d'avertissement préalable ne soit plus valable (voir ci-dessous).

Si l'équipe en possession du ballon n'entreprend aucune action visible pour tirer au but, l'un des arbitres sifflera un jeu passif et accordera un jet franc aux joueurs adverses.

Une attaque qui commence à la prise de possession du ballon est considérée comme achevée lorsque l'équipe marque ou perd le ballon.

Le signal d'avertissement préalable s'applique normalement pour le temps restant entier de l'attaque. Cependant, pendant le déroulement d'une attaque, il y a deux situations où le jugement pour jeu passif n'est plus valable et le signal d'avertissement préalable doit être stoppé immédiatement : (1) l'équipe en possession du ballon tire au but et le ballon lui revient après avoir rebondi sur un montant du but ou après être touché par le gardien de but (directement ou sous la forme d'une remise en jeu) ou (2) un joueur de l'équipe qui défend se voit attribuer une sanction progressive conformément à la règle 16, à cause d'une infraction aux règles ou d'un comportement antisportif. Dans ces deux situations, l'équipe en possession du ballon doit être autorisée à une nouvelle phase de construction.

Interprétation n° 5

Comportement antisportif *(8:4, 16:1c, 16:3e)*

En ce qui concerne les sanctions conformément à la règle 16, un comportement antisportif s'inscrit dans une de ces trois catégories, dont des exemples sont fournis ci-dessous :

5.1 à sanctionné progressivement si l'action est répétée *(16:1c)*

5.2 à sanctionné progressivement dès la première fois *(16:1c)*

5.3 toujours sanctionné spécifiquement avec une exclusion *(16:3e)*

Les situations particulières suivantes indiquent quand les trois catégories doivent s'appliquer :

5.1

Lorsque les joueurs en défense utilisent la surface de but comme position défensive de base (c.-à-d. pas simplement comme une réaction immédiate dans une situation particulière quand ils sont confrontés à un joueur en position de marquer)

5.2

a) harceler un adversaire ou un coéquipier par des gestes ou des paroles à caractère provocateur ; un exemple particulier, se récrier auprès du joueur qui exécute un jet de 7 mètres ;

b) Retarder l'exécution d'un jet accordé aux adversaires, en ne respectant pas de manière délibérée la distance de 3 mètres, ou par exemple quand le gardien de but ne libère pas la balle pour le lanceur de jet de 7 mètres *(voir cependant, les règles 14:8, 14:9, 15 4, 2e paragraphe et 15:5, 3e paragraphe)* ;

c) Essayer par une simulation (« cinéma ») d'induire les arbitres en erreur en ce qui concerne les actions d'un adversaire (p. ex., simuler qu'une faute a été commise) ;

d) Bloquer de manière active un tir ou une passe en utilisant le pied ou la partie inférieure de la jambe (un geste de réflexe, tel que, de refermer les jambes instinctivement quand le ballon arrive ; ou le fait de bloquer le ballon dans un mouvement normal des jambes en bougeant l'ensemble du corps, en direction de l'adversaire ne doit pas être sanctionné) ; voir aussi règle 7:8 ;

5.3

a) quand il y a une décision contre l'équipe en possession du ballon, et le joueur avec le ballon en main ne le lâche pas ou ne le pose pas sur le sol ; de la même façon si le ballon est déjà sur le sol et que le joueur repousse celui-ci ;

b) Intrusion dans le jeu de joueurs ou d'officiels de l'équipe se trouvant sur le banc, p.ex., intervenir en pénétrant sur l'aire de jeu ou en ne libérant pas le ballon qui est entré dans la zone de changement.

Interprétation n° 6

Comportement antisportif grossier *(8:6, 16:6c)*

En suivant, des exemples d'action qui doivent conduire à une sanction sous la forme d'une disqualification directe conformément à la règle 16:6c. De la même façon, d'autres actions peuvent être estimées par les arbitres comme appartenant à la même catégorie :

a) Injures (verbales, gestes, mimiques, contact corporel) à une autre personne (arbitre, secrétaire/chronométreur, délégué, officiel, joueur, spectateur, etc.) ;

b) Lancer ou repousser le ballon du pied ostensiblement après une décision de l'arbitre ;

c) Comportement du gardien qui montre clairement son intention de ne pas arrêter le jet de 7 mètres ;

d) Réaction de revanche après avoir subi une irrégularité (riposter par un coup dans une action de réflexe) ;

e) Lancer intentionnellement le ballon sur un joueur adverse pendant une interruption du jeu (si cela est fait avec beaucoup de force et depuis une courte distance il est plus approprié de le considérer comme une voie de fait) ;

f) Anéantissement d'une occasion manifeste de but par la pénétration et l'intervention sur l'aire de jeu depuis la zone de changement d'un officiel ou d'un joueur supplémentaire de l'équipe *(4:2, 4:3, 4:6)* ;

g) Si au cours de la dernière minute de jeu, un joueur utilise des méthodes qui peuvent être considérées comme inscrites sous le coup des règles 8:5 et 8:6, ayant pour objectif d'empêcher les adversaires d'avoir le temps de se mettre en position de marquer un but décisif (pour la victoire, un match nul, ou obtenir le but nécessaire pour la différence de buts) ou de se mettre en position d'obtenir un jet de 7 mètres.

Engagement *(10:3)*

La directive pour l'interprétation de la règle 10:3 devrait, pour les arbitres, avoir pour objectif d'encourager les équipes à pratiquer l'engagement rapide. Cela veut dire que les arbitres devraient éviter d'être pointilleux et ne pas chercher à sanctionner une équipe qui essaye d'effectuer un engagement rapide.

Par exemple, les arbitres doivent éviter que l'attention qu'ils consacrent à la prise de notes ou à d'autres tâches ne porte préjudice à la vérification rapide de la position des joueurs. L'arbitre de champ devrait être prêt à siffler rapidement quand le porteur du ballon est en position correcte, à condition de ne pas devoir corriger les positions d'autres joueurs.

Les arbitres doivent également se rappeler que les coéquipiers du porteur du ballon sont autorisés à franchir la ligne médiane dès le coup de sifflet (Ceci est une exception au principe de base pour l'exécution des jets).

Bien que la règle prévoie que le porteur du ballon doit être sur la ligne médiane et qu'il peut y être avec une distance de 1,5 mètres du centre, les arbitres ne devraient pas faire preuve d'une précision excessive et ne devraient pas se soucier de quelques centimètres. Il est primordial d'éviter tout sentiment d'injustice (justifié ou non) de la part des joueurs adverses en ce qui concerne l'endroit et le moment de l'engagement.

Par ailleurs, le point central n'est pas marqué sur la plupart des aires de jeu, quand ce n'est pas la ligne médiane qui est interrompue en raison de publicité figurant au centre de l'aire de jeu. Dans de tels cas, tant le lanceur que l'arbitre devront «estimer» la position correcte et toute précision excessive serait irréaliste et hors de propos.

Interprétation n° 8

Définition d'une «occasion manifeste de but» *(14:1)*

Il y a une occasion manifeste de but suivant la règle 14:1 lorsque :

a) Un joueur qui maîtrise déjà le ballon et son équilibre au niveau de la ligne de surface de but de l'équipe adverse a la possibilité de tirer au but, sans qu'aucun joueur adverse ne puisse l'empêcher de tirer avec des méthodes régulières ;

b) Un joueur qui maîtrise déjà le ballon et son équilibre, court (ou dribble) seul vers le gardien de but lors d'une contre-attaque, sans qu'aucun autre joueur adverse ne puisse s'interposer et stopper la contre-attaque ;

c) Un joueur étant dans une situation qui correspond aux points (a) ou (b) dans le cas où il ne maîtrise pas encore le ballon mais est prêt à le réceptionner ; les arbitres doivent être convaincus qu'aucun joueur adverse ne peut empêcher la réception du ballon en utilisant des méthodes régulières ;

d) Un gardien a quitté sa surface de but et un joueur adverse maîtrisant le ballon et son équilibre a une possibilité manifeste et toute liberté de tirer dans le but adverse vide ; (ceci s'applique également si les défenseurs sont entre le porteur du ballon et le but, cependant les arbitres doivent alors prendre en compte la possibilité d'une intervention régulière de ces joueurs).

Interruption par le chronométreur *(18:1)*

Si un chronométreur interrompt la rencontre en raison d'un mauvais changement ou d'une entrée en jeu irrégulière comme stipulé dans les règles 4:2-3 et 5-6, le match reprend par un jet franc pour l'équipe adverse, généralement à l'endroit même de l'irrégularité. Si le ballon était toutefois à un endroit plus favorable pour les joueurs adverses au moment de l'interruption, il faut alors procéder à un jet franc depuis cet endroit *(voir Règle 13:6, 3e et 4e paragraphes).*

Dans le cas de telles irrégularités, le chronométreur doit interrompre la partie immédiatement sans prendre en considération les règles générales régissant «l'avantage» *(13:2 et 14:2)*. Si une occasion manifeste de but est déjoué par une telle irrégularité de la part de l'équipe qui défend, un jet de 7 mètres sera accordé conformément à la règle 14:1a.

Pour tout autre type d'irrégularité qui doit être signalé aux arbitres, il convient généralement que le chronométreur attende le prochain arrêt de jeu. Cependant, si le chronométreur interrompt la partie, une telle intervention ne peut pas entraîner une perte de possession du ballon. La partie reprendra avec un jet franc pour l'équipe qui était en possession du ballon au moment de l'interruption. Si l'interruption était toutefois due à une irrégularité de l'équipe qui défend et que les arbitres estiment que l'interruption prématurée a détruit une occasion manifeste de but pour les joueurs adverses, il faut alors accorder un jet de 7 mètres, par analogie avec la règle 14:1b. En principe, les irrégularités observées et signalées par le chronométreur (à l'exception des dispositions des Règles 4:2-3, 5-6) ne débouchent pas sur des sanctions personnelles.

Les prescriptions pour une décision sur jet de 7m suivant la règle 14:1 a comme expliqué dans le 2e paragraphe ci-dessus vaut également si un arbitre ou délégué (de l'IHF, du continent ou d'une fédération nationale) interrompt le jeu pour une irrégularité, donnant lieu à l'avertissement ou l'exclusion d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe qui défend, au moment ou l'équipe attaquante a une occasion manifeste de marquer un but.

Fédération Internationale de Handball

Règlement des zones de changement

Règlement des zones de changement

1. Les zones de changement se situent à l'extérieur de la ligne de touche, à gauche et à droite de la prolongation de la ligne médiane, jusqu'à l'extrémité des bancs de touche respectifs, et si les conditions du terrain l'autorisent, également derrière les bancs des remplaçants *(règles de jeu : figure 1)*.

   Le règlement régissant les manifestations/compétitions de l'IHF et des Fédérations continentales prévoit que les bancs de touche doivent être placés à une distance de 3,5 mètres de la ligne médiane. Cette disposition devrait également s'appliquer aux matchs de tous les autres niveaux à titre de recommandation.

   Aucun objet de quelque sorte que ce soit ne peut se trouver le long de la ligne de touche devant le banc des remplaçants *(au minimum à 8 m de la ligne médiane)*.

2. Seuls les joueurs et les officiels d'équipes figurant sur la feuille de match sont autorisés à se trouver dans la zone de changement *(Règle 4:1-2)*.

   Au cas où la présence d'un interprète est nécessaire, celui-ci doit prendre place derrière le banc des remplaçants.

3. Les officiels d'une équipe présents dans la zone de changement doivent revêtir une tenue sportive ou civile complète.

4. Le chronométreur/secrétaire assiste les arbitres pour contrôler l'occupation de la zone de changement avant et pendant la durée du match.

   En cas d'infraction, avant le match, au règlement des zones de changement, le match ne pourra commencer que lorsque le problème sera résolu. Si cette infraction se présente pendant le match, celui-ci ne pourra reprendre après la prochaine interruption de jeu, que si le problème a été résolu.

5. Les officiels d'équipes ont le droit et le devoir, même pendant le match, de diriger et de gérer leur équipe dans un esprit sportif et loyal, et dans le respect des règles de jeu. Ils devraient, en principe, être assis sur le banc des remplaçants.

   Les officiels ***peuvent*** néanmoins se déplacer dans la zone de changement, notamment pour :

   - gérer les changements des joueurs ;
   - donner des conseils tactiques à des joueurs qui se trouvent sur l'aire de jeu ou sur le banc ;
   - administrer des soins médicaux ;
   - demander un temps mort d'équipe ;
   - s'adresser au chronométreur/secrétaire ; ceci ne s'applique qu'au «responsable d'équipe» et seulement dans des situations exceptionnelles *(voir Règle 4:2)*.

   A tout moment, la permission de se déplacer n'est accordée qu'à un seul officiel par équipe. Par ailleurs, l'officiel d'équipe qui est debout ou se déplace doit respecter les limites de la zone de changement telles que définies sous le point n°1 ci-dessus. De même, l'officiel d'équipe ne doit pas entraver le champ de vision du chronométreur/secrétaire.

   En principe, les joueurs qui se trouvent dans la zone de changement devraient être assis sur le banc des remplaçants.

   Il est ***permis*** aux joueurs :

   - de se déplacer derrière le banc des remplaçants pour s'échauffer, sans ballon, si la disposition des lieux le permet et si cela ne dérange pas.

   Il est ***interdit*** aux officiels d'équipe ou aux joueurs :

   - d'adopter une attitude de provocation, de protestation ou antisportive (paroles, mimique ou geste) qui peut être considérée comme gênante ou désobligeante, à l'égard des arbitres, délégués, chronométreur/secrétaire, joueurs, officiels d'équipes ou spectateurs ;
   - de quitter la zone de changement pour influencer le déroulement du match ;
   - de rester debout ou de courir le long de la ligne de touche pendant l'échauffement.

Règlement des zones de changement

Les officiels de l'équipe et les joueurs sont de manière générale supposés rester dans la zone de changement de leur équipe. Néanmoins si un officiel de l'équipe quitte la zone de remplacement pour une autre position, il perd le droit de mener et de diriger son équipe et doit regagner la zone de changement pour recouvrer ses droits.

De manière plus générale, les joueurs et les officiels de l'équipe restent sous le coup de la juridiction des arbitres tout au long du match et les règles usuelles pour les sanctions individuelles s'appliquent aussi si, le joueur ou l'officiel, décide de prendre position en dehors de l'aire de jeu et de la zone de changement. En conséquence, un comportement antisportif, un comportement antisportif grossier et une voie de fait doivent être punis de la même manière que si la faute avait eu lieu sur l'aire de jeu ou dans la zone de changement.

6. En cas de non-respect du règlement des zones de changement, les arbitres sont tenus d'appliquer les règles 16:1c, 16:3c-d ou 16:6a,c (avertissement, exclusion, disqualification).

7. Si les arbitres n'ont pas remarqué le non-respect du règlement de la zone de changement, il incombe au chronométreur/secrétaire d'attirer leur attention sur ce non-respect lors de l'interruption de jeu suivante.

   Les délégués techniques de l´IHF, d'une confédération continentale ou d'une fédération nationale qui sont désignés pour le match ont le droit de signaler aux arbitres (lors de la prochaine interruption de jeu) toute éventuelle infraction aux règles ou tout non-respect du présent règlement (à l'exception des décisions prises par les arbitres fondées sur leurs observations).

   Dans ce cas, le match doit reprendre par le jet correspondant à la situation de jeu.

   Néanmoins, si le délégué technique estime nécessaire d'interrompre le jeu immédiatement en raison d'une infraction commise par une équipe, le match se poursuivra par la remise du ballon à l'adversaire (jet franc ou jet de 7 m en cas d'occasion manifeste de but).

   Le joueur ou l'officiel qui a commis une infraction doit être sanctionné par les arbitres; les faits doivent être motivés sur la feuille de match.

Règlement des zones de changement

8. Si les arbitres ne sanctionnent pas le non-respect du règlement des zones de changement, bien que leur attention ait été attirée sur ce fait, le délégué technique de l'IHF (ou d'une fédération continentale/d'une fédération nationale) doit adresser un rapport à l'instance compétente (p. ex. la commission disciplinaire). Cette instance statuera sur les incidents intervenus dans la zone de changement ainsi que sur l'attitude des arbitres.

Fédération Internationale de Handball

Directives pour la construction des aires de jeu et des buts

Directives pour la construction des aires de jeux et des buts

a) L'aire de jeu *(fig. 1)* est un rectangle de 40 sur 20 mètres. Il convient de vérifier ses dimensions en mesurant la longueur des deux diagonales. Elles devraient atteindre 44,72 m du côté extérieur d'un coin au côté extérieur du coin opposé à l'aire de jeu. La longueur des diagonales pour une moitié de la surface de jeu devrait mesurer 28,28 mètres de la face extérieure de chaque coin à la face extérieure de l'intersection entre la ligne médiane et la ligne de touche de l'autre côté de l'aire de jeu.

L'aire de jeu présente des «lignes» qui délimitent certaines zones. La largeur des lignes de but (entre les montants du but) est de 8 cm comme les montants du but. Toutes les autres lignes ont une largeur de 5 cm. Les lignes qui séparent des zones adjacentes de l'aire de jeu peuvent être remplacées par un changement de couleurs entre les zones adjacentes.

b) La surface de but devant les buts consiste en un rectangle de 3 mètres sur 6 et de chaque côté de deux quarts de cercle de 6 m de rayon. Une ligne de 3 mètres est tracée parallèlement à la ligne de but – distance de 6 mètres du bord postérieur de la ligne de but au bord antérieur de la ligne de surface de but. Cette ligne se poursuit sur les deux côtés en deux arcs de quart de cercle dont le centre se situe à l'arête interne postérieure des montants du but respectifs et dont le rayon atteint 6 mètres. Les lignes et les arcs de cercle délimitant la surface de but sont appelés ligne de surface de but. La distance entre la face extérieure des points d'intersection entre les deux arcs et la ligne de sortie de but sera dans ce cas de 15 mètres *(figure 5)*.

c) La ligne de jet franc (ligne de 9 mètres), discontinue, est parallèle et concentrique par rapport à la surface de but et est tracée à 3 mètres de la ligne de surface de but. Les traits de la ligne de jet franc, ainsi que les intervalles, mesurent 15 cm. Ces traits doivent être à angle droit et orientés en fonction des rayons. La mesure des segments courbes est *(figure 1)* prise sur la face extérieure *(figure 5)*.

d) La ligne de 7 mètres est une ligne de 1 mètre de long placée directement devant le but. Elle est parallèle à la ligne de but et en est séparée de 7 mètres (distance mesurée à partir du côté postérieur de la ligne de but au côté antérieur de la ligne de 7 mètres) *(figure 5)*.

Directives pour la construction des aires de jeux et des buts

e) La ligne de limitation pour le gardien de but (la ligne de 4 mètres) est une ligne de 15 cm de long tracée directement devant le but. Elle est parallèle à la ligne de but et en est séparée de 4 mètres (distance mesurée du côté postérieur de la ligne de but au côté antérieur de la ligne de 4 mètres ; en d'autres termes, les largeurs des deux lignes sont comprises dans cette mesure).

f) L'aire de jeu doit être entourée d'une zone de sécurité d'au moins 1 mètre de large le long des lignes de touche et de 2 mètres derrière les lignes de sortie de but.

g) Le but *(figure 2)* est placé au centre de chaque ligne de sortie de but. Les buts doivent être fermement attachés au sol ou au mur derrière eux. Les mesures intérieures sont de 3 mètres en largeur et de 2 mètres en hauteur. Le cadre du but doit être un rectangle. En d'autres termes, les diagonales intérieures mesureront 360,5 cm (max. 361 cm – min. 360 cm, la différence ne peut-être que de max. 0,5 cm dans le même but). La face postérieure des montants du but doit être dans le prolongement du bord postérieur de la ligne de but (et de la ligne de sortie de but), ce qui signifie que la face antérieure des montants du but est placée 3 cm devant la ligne de sortie de but.

Les montants du but et la traverse qui les relie doivent être réalisés dans un matériau uniforme (p. ex. : bois, métal léger ou matériau synthétique). Les montants et la traverse doivent présenter une section carrée de 8 cm avec des bords arrondis dont le rayon est de 4 ±1 mm. Les montants et la traverse doivent être peints sur les trois faces visibles du côté de l'aire de jeu en deux couleurs contrastantes et se détachant nettement de l'arrière-plan; les deux buts doivent présenter les mêmes couleurs.

Les bandes de couleur situées à l'intersection des montants et de la traverse ont une longueur de 28 cm dans les deux directions et ont la même couleur. Toutes les autres bandes de couleur auront une longueur de 20 cm. Le but doit être équipé d'un filet (filet de but) qui doit être attaché de telle manière que le ballon qui entre dans le but n'en ressorte pas immédiatement en poursuivant sa course ou en rebondissant. Si nécessaire, l'on peut utiliser un filet supplémentaire, qui sera placé dans le but derrière la ligne de but. La distance de la ligne de but à ce filet supplémentaire devrait être d'environ 70 cm, avec un minimum de 60 cm.

Directives pour la construction des aires de jeux et des buts

h) La profondeur du filet de but doit être de 0,9 m derrière la ligne de but pour la partie supérieure et de 1,1 m pour la partie inférieure. Ces deux mesures acceptent une tolérance de ± 0,1 m. Les mailles auront une dimension qui ne dépassera pas 10 x 10 cm. Le filet doit être fixé aux montants et à la traverse au moins tous les 20 cm. Il est permis d'attacher le filet du but avec le filet supplémentaire de telle sorte qu'aucun ballon ne puisse parvenir entre les deux filets.

i) Derrière le but, au milieu de la ligne de sortie de but, à une distance d'environ 1,5 m, il devrait y avoir un filet de sécurité vertical d'une longueur de 9 à 14 mètres et d'une hauteur de 5 mètres (à partir du sol).

j) La table du chronométreur est placée au milieu de la zone de remplacement le long d'une des lignes de touche. La table aura une longueur maximale de 4 mètres et devrait être surélevée de 30 à 40 cm par rapport à l'aire de jeu afin de garantir une vue panoramique.

k) Toutes les mesures sans spécification de tolérance doivent être conformes à la norme ISO (International Standard Organization) 2768-1: 1989.

l) Les buts de handball sont normalisés par le Comité Européen de Normalisation, le CEN, dans le cadre de la norme EN 749 en relation avec la EN 202.10-1.

Directives pour la construction des aires de jeux et des buts

Figure 5 : La surface de but et la zone de dégagement

